PC Format

A sokoldalú PC magazin

2000. Január • 1990 Ft • 4. szám

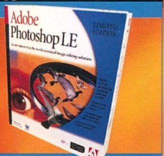
www.pcformat.hu

PC Format Szuper Teszt

CD-írók

Írd és mondd! De melyikkel?
9 CD-író hiteles tesztje

Hogy festenek?



Négy ismert grafikai program elemzése – köztük a Paint Shop Pro 6 és a Photoshop.

RUTIN...
Szkennelési gyakorlat
BIOS frissítés
Windows tippek
Készíts MP3-fájlt

Tér és hatás



És akkor kelt a játék... Négy surround hangszóró-készlet leírása.

EXKLUZÍV!
Házibuli felújítás nélkül
Will Wright legfrissebb SimCity mesterdarabja

Itt a GeForce!



Nomen est omen, vagy aprócska túlzás? Kipróbáltuk a Creative új Annihilator kártyáját.

Játék, játék, játék!

Varázsolj MP3-at

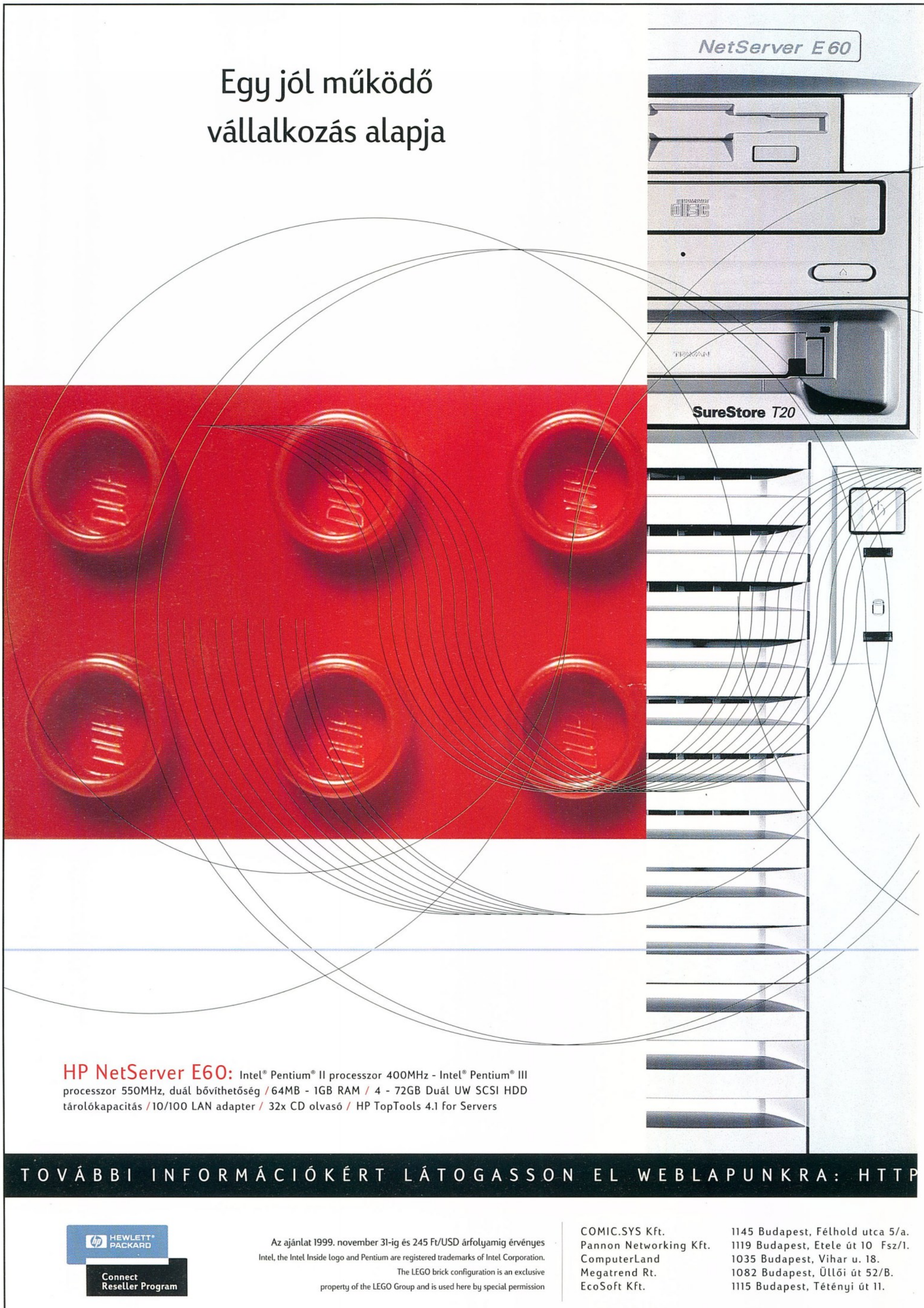


Változtass át egy CD-t MP3-má! Varázspálcák, azaz az MP3-író szoftverek tesztje.

Játékismertetők több mint 60 oldalon!

Tomb Raider 4 • Theme Park World • Flight Sim 2000

PLUSZ! Meglestük az új évezred első újdonságait



Egy jól működő vállalkozás alapja
NetServer E60
SureStore T20
HP NetServer E60: Intel® Pentium® II processzor 400MHz - Intel® Pentium® III processzor 550MHz, duál bővíthetőség / 64MB - 1GB RAM / 4 - 72GB Duál UW SCSI HDD tárolókapacitás / 10/100 LAN adapter / 32x CD olvasó / HP TopTools 4.1 for Servers
TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT LÁTOGASSON EL WEBLAPUNKRA: HTTP
HEWLETT® PACKARD
Connect Reseller Program
Az ajánlat 1999. november 31-ig és 245 Ft/USD árfolyamig érvényes
Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation.
The LEGO brick configuration is an exclusive property of the LEGO Group and is used here by special permission
COMIC.SYS Kft. 1145 Budapest, Félhold utca 5/a.
Pannon Networking Kft. 1119 Budapest, Etele út 10 Fsz/1.
ComputerLand 1035 Budapest, Vihar u. 18.
Megatrend Rt. 1082 Budapest, Üllői út 52/B.
EcoSoft Kft. 1115 Budapest, Tétényi út 11.

A sokoldalú PC magazin **PC Format**

Tartalom







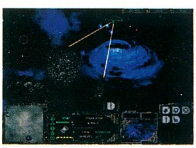




Játékok
De még milyenek!

LEGJOBB ISMERTETŐK









Install – Lapozz a 156. oldalra

Tetszettek az eddigi lemezmellékletek? Akkor mit fogsz szólni a mostaniakhoz?



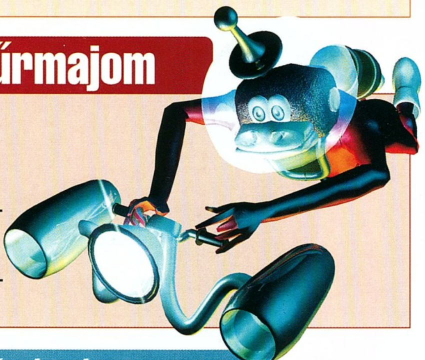
Az első CD-n exkluzív játékdemók és az ABC FlowCharter 6 teljes verziója.



A másodikon a The 3rd Millennium teljes verziós játékprogram.

22. o. Zűrmajom

Fogadjunk, hogy mostanában nem gondoltál az alaplap upgrade-jére! Pedig a PC legfontosabb alkatrésze sokkal több figyelmet érdemel. Még szerencse, hogy kedvenc galaktikus cerkófod alaplapilag is képben van.



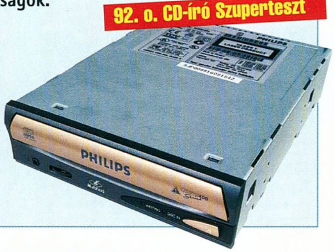
91. o. Próbák és Tesztek

A legújabb számítógépes újdonságok. Szoftver? Hardver? Nálunk egyre (jobban) megy.

101. o. GeForce!

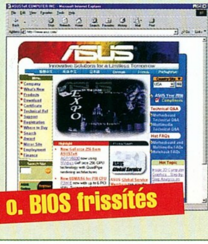


92. o. CD-író Szuperteszt



126. o. Rutin

Hasznos tanácsok ahhoz, hogyan hozd ki a legtöbbet a PC-dből. Windows, BIOS stb...



126. o. BIOS frissítés

PC Format A sokoldalú PC magazin
2000. Január
www.pcformat.hu



PC Format

A sokoldalú PC magazin

Amikor ezeket a sorokat olvasod, már biztos lehetsz benne, hogy túléltük az ezredfordulót! Bár az alkoholgyártó cégek mindent megtettek annak érdekében, hogy némi fejfájást okozzanak nekünk – legkésőbb január elsején. Ha kitisztult a fejed, lassan, óvatosan lépj a gépedhez és kapcsold be. Utána azonnal takard el az arcod! Várd meg, amíg elindul a rendszer és lassan, óvatosan less ki a tenyered mögül! Na, neki is sikerült átvészelni a számfordulót? Ha így van, egyelőre nyugodtan hátradőlhetsz. Azon talán még korai tépelődni, hogy vajon az Y3K ellen is védve van-e! Végülis van még addig 999 éved! Azalatt pedig bármi megtörténhet, nem igaz?

Tekintsünk inkább a közeljövőbe! Ha a mögöttünk álló időszak fejlődési ütemét vesszük alapul, minden okunk meg lehet a bizakodásra. Ha azonban arra gondolunk, mit jósoltak a technofóbiás társadalomtudósok, jobb, ha elkezdünk egy kicsit félni! Egy biztos: semmi sem biztos. Mást jósolnak a szkeptikusok és mást a hurrá optimisták. Talán jobb és izgalmasabb játékok jönnek, talán csak a kivitelezés javul. Talán követni fogják a hardverárak a mi igényeinket is, talán csak a gyártókét. Talán megszabadulunk a Windows 98 nyavalyáitól a 2000-es verzióval, talán csak némi pénztől szabadít meg. Talán végre nem csak hajnali hatkor lehet normális sebességgel internetezni, talán nemsokára már akkor sem.

Talán, talán, talán! A bizakodóbbak tudják, hogy az új évezred eljövetele mindent megold, míg mások abban biztosak, hogy csak a gondjaink szaporodnak. Jó lenne tudni, mit gondolt minderről annak idején Nostradamus.

Ha a mi véleményünkre vagy kíváncsi, olvasd továbbra is szorgalmasan a *PC Format*-ot és mindig pontosan tudni fogod! Tudniillik a sok bizonytalan tényező között egy biztos pont mindig lesz: ez pedig a *PC Format*. Amíg a civilizáció áll, amíg a világot nem söpörte el egy kósza meteor, vagy egy elszabadult hadirobot, addig az újságárusok standjának fényét emelni fogja kiadványunk. Most, itt az új évezred hajnalán rögtön a sűrűjébe is vágunk! Haditudósításunk ezúttal elsősorban a játékfrontra koncentrált. Az összecsapások részletes eredményeit elolvashatod Játszótér rovatunkban. Tulajdonképp mit számít egy évezred ide, vagy oda, ha itt a *Tomb Raider: The Last Revelation*!

A nehezén már úgyis túl vagyunk: mögöttünk a huszadik század.

C-V

A PC Format filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatóiparban. Nem számít, miért vetted a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kísérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömöt, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:
www.pcformat.hu

Szerkesztői levelek:
pcformat@cmk.hu

Technikai kérdések:
pcformat@cmk.hu

Segítség a CD-melléklethez:
pcformat@cmk.hu

Előfizetés:
pcformat@cmk.hu
www.pcformat.hu
Lapozz a 26. oldalra vagy telefonon:
(1) 467 6720

PC Format
1306 Budapest 35 Pf.: 141

Hírek

PC Format – A sokoldalú PC magazin

Egy nagy adag hírcsokorral kiegészítve, tálcán hozzuk olvasóink elé a számítástechnika friss történéseit.



Eljött a vég a Microsoft számára? Ennek csak az idő a megmondhatója.

Lehúzzák a rolót?

Szorult helyzetbe került a Microsoft az évszázad perében.

AZ ÜTKÖZET UTOLSÓ ROHAMÁNAK CSAPÁSAI ÖRÖKRE MEGváltoztathatják a számítástechnikai iparágat. Ha az amerikai igazságügyi minisztérium pert nyer a Microsoft ellen, a következő géped egészen másképp nézhet ki, és teljesen máshogy működhet.

A múlt hónapban éles fordulatot vett a szoftvermamut elleni ügy, amikor Judge Jackson nyilvánosságra hozta kétszáz oldalas, Findings of Fact (Tényfeltárás) című munkáját, amelyben a szoftvercéget monopólium működtetésével, a Windows árának mesterségesen magasan tartásával és a fogyasztók megtévesztésével vádolja. Miután a "Jackson dokumentum" tényeit mindkét fél elfogadta, a következő lépésben megvitatják, mit tesz lehetővé a törvény. Más szóval, mindenki tudja, hogy a Microsoft monopolhelyzetben van, de ez törvénytelen?

Tudjuk, hogy a Microsoft monopolhelyzetben van, de ez törvénytelen?

Az eljárás több mint egy éve kezdődött, amikor néhány amerikai állam az antitröszt törvény alapján keresetet nyújtott be a Microsoft ellen. Amerikában a törvények nem akadályozzák a monopóliumok létrejöttét, amíg azok azért növekednek, mert jobb terméket nyújtanak. Az antitröszt törvényt azért alkották, hogy megakadályozzák a nagyvállalatokat, nehogy arra használják monopóliumukat, hogy a versenytársak eltiprásával és a verseny elnyomásával magasan tartsák az árakat. Judge Jackson jelentésében azt állítja, pontosan ezt teszi a Microsoft: "A Microsoft bebizonyította, hogy arra használja mérhetetlen piaci erejét és hatalmas profitját, hogy kárt okozzon bármilyen cégnek, amely ragaszkodik olyan szándékai megvalósításához, amellyel erősítheti a versenyt." Judge Jackson szokatlan módon kettéválasztotta a tények feltárását és a törvények előcitálását. Közzétette az események hátterét és történetét, de konkrétan nem említette, hogy mi a törvénytelen.

Ha az esküdtek végül a Microsoftot bűnösnek találják abban, hogy monopolhelyzetével visszaél, a harmadik fázisban mindkét részről jogorvoslatot kell találni. Egy távoli lehetőség lehet a cég kis divíziókra való feldarabolása, ahol mindegyikük csupán egy-egy termékért felelne (Office, Explorer, operációs rendszerek).

Eközben különböző polgári perek is indultak a Microsoft ellen, azt állítva, hogy a vállalat saját monopolhelyzetét kihasználva túl magasan állapította meg a Windows árát. Egy kaliforniai ügyvéd 10 millió számítógépfelhasználó nevében kezdeményezett egy pert, kijelentvén, a Microsoft a Windows-felhasználók millióinak 40 dollárral magasabban szabta meg az árat az elvárhatónál. A polgári perek valószínűleg nem jutnak eredményre, mivel Jackson anyaga nem igazán tartalmaz muníciót az ilyen jellegű követelésekhez.

Az eljárás valószínűleg még sokáig elhúzódik, és ha még mindig nem világos számodra ez az egész, akkor olvasd át az alábbi beszámolókat.

Magyarul:
www.microsoft.com/hun/hirek/hirek.htm#hir9911081
web.externet.hu/vadaszg/hirek/ms.htm
www.168ora.hu/1999/02/microsof.htm
Bővebben:
www.microsoft.com/presspass/trial/
www.usdoj.gov/atr/cases/f3800/msjudgex.htm

A nagy per

A Microsoft? Hát az meg ki a fene?
Nos, a Földön lévő PC-k 90 százalékán a cég Windows operációs rendszere fut.

Hát nem is igen fogok Linuxot tanulni vagy Macen Quake-ezni, ugye?
Természetesen nem. Egyébként nem a Windows monopóliuma a probléma. Az igazságügy szerint a Microsoft a Windows sikerét kihasználva tisztességtelen előnyöket szerzett más piaci területen, például a szövegszerkesztőkre vagy a webböngészőkre gondolva.

Ezt szerintük hogyan csinálták?
A vádak egyike ahhoz kapcsolódik, hogy a Microsoft teletömi szoftverekkel a Windowst. Vennél külön e-mail programot vagy

Hit, remény és pornó

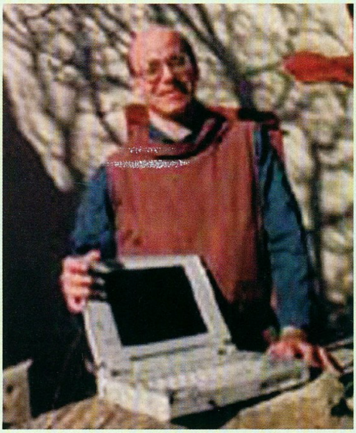
Az egyház kampánya a mocskos fertő ellen.

Arra bátorítják a keresztényeket, hogy árasszák el az internetet vallásos weboldalaikkal az ingyenes, kemény pornó elterjedésével szembeni küzdelemben. Az egyház *Cybernauts Awake* című 90 oldalas jelentésében arra ösztönzi híveit, hogy a kibertéren keresztül is szolgálják a Szentlelket (**www.starcourse.org /sciteb2/starcourse/cyber/**).

"Sok embert az egyszerű tudatlanság tart távol a vallástól. A keresztények ezt legyőzhetik, ha részt vesznek az online vitákban, és informatív weboldalakat készítenek. - mondta Derek Burke professzor, a jelentés készítőinek elnöke. - Ha Jézus ma élne, minden bizonnyal használná a Világhálót."

Eközben a szerzetesek - akik belebetegedtek a nap 24 órájában a kolostor falai közé való bezártságba - kitörtek a kibertérbe. A csuhások a weboldalakon, az IRC csevegésen, az online vásárláson és az e-mail imaszolgálaton keresztül teremtenek kapcsolatot a külvilággal.

"Az internet ma még újdonságnak tűnhet számunkra, de ki tudja mi történik 20-50 év múlva" - tűnődött a Szent Kereszt Kolostorból Thomas testvér. Mások hite szerint lemaradnak azok a szerzetesi közösségek, akik nem lovagolják meg az internet nyújtotta lehetőségeket - senki sem mondhat le róla, s egyre elengedhetetlenebbé válik az egyházak boldogulásához.



Vétkeztem, Atyám, kétszer is pornóoldalra kattintottam.

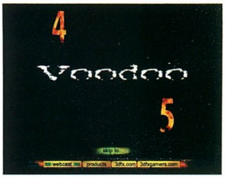
www.vatican.va
Őszentsége, a Pápa elegáns online rezidenciája
www.katolikus.hu
"Ha nem tudja, hol tölti az örökkévalóságot, kérjük hívjon..."
www.osb.hu
Pannonhalma, az élvonal
www.extra.hu/kegyelemradio/
Hogy a neten hallgathasd az igét
mozinet.veszprem.hu/segely/
A lelkisegély házhoz jön
www.ittk.hu/infinit/0722/2.html
Loginolás a Jóistenhez
ateizmus.ini.hu
Hoppá, ez véletlenül került ide.

3dfx: az új generáció

Alighogy megjelent a Napalm – a 3dfx új generációs 3D kártyája –, a cég bejelentette, hogy a Voodoo 4 és 5 valamikor 2000 márciusára már a boltokba kerül. A legújabb grafikus gyorsító kártyákat valószínűleg olyan szemgyönyörködtető újdonságokkal szállítják, mint a teljes képernyős anti-aliasing és a textúra tömörítés.

A kártyák a 3dfx új VSA-100 chipjén alapulnak, amely lehetővé teszi egyszerre több chip együttes működését a teljesítmény növelése érdekében. A 3dfx partnere, a Quantum 3D kész megjelentetni egy panelt, amelyet nem kevesebb mint 32 processzorral szerelnek fel.

Az új Voodoo-széria valószínűleg három változatban jelenik meg: megjelenésekor a Voodoo4 4500, a Voodoo5 5000 és Voodoo5 6000 ára 60 és 180 ezer forint között mozog majd.
www.3dfx.com



A 3Dfx új generációs kártyája három változatban kerül a boltokba márciusban.

Digitális kamerák bagóért

Az Európában ebben a hónapban megjelent, kb. 36 ezer forintért kapható digitális kamera jelenleg valószínűleg a legolcsóbb a piacon. A Reproready kis sárga J@Mcam fényképezője egy csapásra amatőr paparazzit varázsol a PC-tulajdonosokból. A gép 24 képet képes tárolni, s a 640x480 felbontás nem épp kiemelkedő, de az árához viszonyítva nem érheti panasz. A J@Mcam a gyors letöltések érdekében USB változatban is kapható, és mellékelik hozzá az ArcSoft *Photo Fantasy* programját is. További információ elérhető **www.gojamcam.com** weboldalon.



Ezen a bomba áron ez a kis szépség jó vételnek számít.

Óvatlan bank

Az Egg nevű online bank ügyfelei elpanaszolták, milyen veszélynek tették ki őket. Az e-bank az elmúlt hónapban azért mentegetőzött, mert az ügyfelek hitelkártya számait és más bizalmas információkat kódolatlan e-mail üzenetekben küldte el számukra.

A hagyományos e-mail nem biztonságos, mivel léteznek programok, amelyek olyan számsorozatok után kutatnak az internetes e-mail forgalomban, amik kártyaadatok lehetnek. Így érthető, miért aggódott annyira egy szerencsétlen számlatulajdonos, amikor bankkártya számáról egymás után háromszor egy-egy "sima" e-mailen keresztül tájékoztatták.
www.egg.com



Nem lehetsz biztos benne, kik jutnak hozzá elektronikus üzeneteidhez.

webböngészőt, ha azokat eleve beletették az operációs rendszerbe? Egy másik vád szerint, mivel a Microsoft által írt operációs rendszer fut szinte minden gépen, tisztességtelen előnyük van, ha szoftverírásra kerül sor.

Oké, de mit zavar ez engem?
Judge Jacksont idézve "Néhány fejlesztést, amelyből a fogyasztók igazán profitálhattak volna, soha nem vezettek be. Ennek oka, hogy az nem egyezett a Microsoft érdekeivel." Más szóval, egyéb - esetleg jobb - operációs rendszerek és kiegészítések azért nem kerültek soha a piacra, mivel a Microsoft mindegyikőjüket megvásárolta vagy beépítette a Windowsba.

Még mindig nem vagyok meggyőzve, mire jó ez a nagy hűhó. Én elégedett vagyok a Windowszal.
Igen, de Jackson szerint lehet, hogy hamarosan sokkal többet kell fizetned érte. Arra a következtetésre jutott, hogy hiányzik a verseny a piacról, és állítása szerint a Windows árát mesterségesen magasan tartják. És a Linux sem igazán számít versenytársnak, mivel "bár 10-15 millió Linux-felhasználó létezik, többségük az operációs rendszert nem PC-n, hanem szerveren futtatja."

MP3 a nappaliban

A gyártók kezüket-lábukat törik saját hordozható MP3-lejátszóik piacra juttatásáért, így csak idő kérdése volt, mikor pattan ki valaki fejéből, hogy elkészítse a nappali szobák MP3-lejátszóját. A NetDrive Brujo nevű CD-lejátszója az írható és újraírható CD-lemezekről is lejátssza az MP3-fájlokat.

A Brujo ugyanúgy működik, mint az összes többi CD-lejátszó, és a hangminősége is egészen tűrhető. Az MP3-fájlok azonban nagyon különbözhetnek, hiszen a hangminőség függ a kódolószoftvertől is. A lejátszó kb. 75 ezer forinttal könnyíti meg a pénztárcád.



Zene a nappaliban? Micsoda őrültség!

A PC Format feltörte a legújabb biztonságos zenei formátumokat

A PCF véletlenül porrá zúzta a Liquid Audio és a Windows Media másolásvédelmét.

Az egyik legnépszerűbb MP3-fájlokat készítő program, a MusicMatch Jukebox is használható a biztonságos formátumú zenei fájlok tökéletes másolására, kikerülve a másolásvédelmet és az időkorlátokat.

A Liquid Audióhoz, a Windows Médiához és a RealAudióhoz hasonló technológiákat a lemezipar az előadók új anyagainak előzetes bemutatására használja, rendszerint olyan formátumban, amelyet vagy elmenteni nem lehet, vagy használhatatlanná válik néhány nap után. Különösen a Liquid Audio és a Windows Media kínál MP3 minőséget a széles körű biztonsági újdonságok mellett, hogy megakadályozzák a jogosulatlan sokszorosítást.

Ezek után meghallgattunk néhány zenei előzetest az internetről: egy új REM dalt RealAudio formátumban, egy Fight Club számot Liquid Audióban, és egy Windows Médiával rögzített Prince szerzeményt. A RealAudiót mentésvédelemmel, a többi dalt időkorláttal látták el, de minden esetben tudtuk használni a MusicMatch programot, amivel az MP3-fájlokról tökéletes másolatokat készítettünk.

A másolatok létrehozása érdekében a MusicMatch-nek azt az újdonságát aknázzuk ki, amit azért készítettek, hogy az emberek MiniDiscről és bakelitlemezről is készíthessenek MP3-fájlokat. A szokásos funkciók, a CD-k vagy WAV-fájlok MP3 formátumra alakítása mellett, ezzel a programmal rögtön a hangkártyáról is lehet felvételt készíteni. Bár a funkció akkor is hasznos, ha egy mikrofonról vagy egy modemről akarsz felvenni valamit, ez egyben azt is jelenti, hogy bármilyen zenét rögzíthetsz, amit lejátszol a gépeden, függetlenül a fájlba épített biztonsági technológiától.

A MusicMatch félrelépése a legfrissebb fiaskó a Secure Digital Music Initiative rövid története során, ami azért terelte össze a szoftver és zenei ipart, hogy létrehozzanak egy feltörhetetlen online zenei formátumot. A Microsoft féle Windows Media technológiát már megjelenése után néhány órával feltörték, és mostanában azt híresztelik, hogy a Liquid Audio biztonsági újításai is a hackerek áldozatává váltak.

Úgy tűnik, továbbra is kudarc sújtja az iparág azon szándékát, hogy kifejlesszenek egy valóban biztonságos digitális formátumot. Vagy a crackerek, vagy – mint a MusicMatch Jukebox esetében (cikkünk a 115. oldalon) – a véletlenek miatt.

www.liquidaudio.com
www.musicmatch.com



Végy egy másolásvédelemmel ellátott fájlt, egy kis testcsel a *MusicMatch*-csel, és...



... megkapod a saját másolatodat a dalról, amit örökre megtarthatsz. Csiribá!

Megfigyelési ügy

A RealNetworks webaudio cég kényszerűen bevallotta, hogy a *RealJukeBox* és *RealPlayer* programjai lenyomozzák a felhasználóikat, és titokban visszaküldik az információkat a vállalatnak. A programok követik zenehallgatási szokásaidat, és egy ún. GUID (Global Unique Identifier) számot használva azonosítják személyi adataidat a tárolt információkkal. Ezzel teljes képet kapnak arról, hogy mit csinálsz és hová látogatsz el a weben. A cég honlapján eddig nem helyeztek el olyan patchet, amivel eltávolítható lenne ez a "szolgáltatás".

A Microsoft szintén beismerte, hogy a Windows Media Player is küld vissza információkat a zenehallgatási szokásokról, ám hangsúlyozzák, hogy a program nem használ GUID számot, ezért a felhasználó nem azonosítható. Az emberi jogi aktivisták azonban dühösek, mi pedig csak ámulunk, hogy egyes szoftverek az engedélyünk nélkül milyen információkat küldenek el a cégeknek. **www.real.com**



RealNetworks – a hálózat csapdájában.

Itt valami bűzlik!

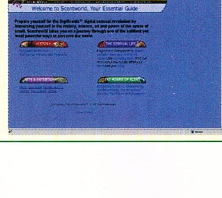
Legközelebb, ha a házadban valami büdöset érzel, akkor nem biztos, hogy a kutyádat kell okolnod, inkább a számítógépedet! Ha a DigiScents háborodott emberei véghezviszik akaratukat, akkor a PC-d képes lesz különböző illatokat árasztani, amikor játszol, zenét hallgatsz vagy internetezel. A DigiScents létrehozott egy iSmell nevű, hangszóró méretű eszközt, ami a SmellStream technológia segítségével mindenféle illatot képes létrehozni. Internet oldaluk igazán meggyőző: "A DigiScents semmiféle trükköt nem alkalmaz, egyszerűen emlékezetes élményt nyújt az illatok digitalizálásával és kisugárzásával. A DigiScents a tudományos eredményeket kombinálja azzal a ténnyel, miszerint az orrunk ugyanolyan emocionális tényező, mint bármelyik másik érzékszervünk." (Melyik másik?)

Ha a technológiát széles körben alkalmazzák, akkor a gyártó szerint "az elektronikus kereskedelem igazán valóssá válhat. Érezhetjük egy szövet, parfüm vagy más kozmetikum illatát. Mindez valós és valóságos." Ezzel egy csomó új lehetőség nyílik az olyan játékok előtt is, mint a *Quake* vagy a *Half-Life*, bár azt azért nem hisszük, hogy a rothadó hullák szagának sok helyen örülnének.

Ugyan az egész dolog egy jól kitalált tréfának tűnik, a DigiScents emberei elég meggyőző háttérrel rendelkeznek, a vállalat igazgatója egy jól menő biotechnológiai cégtől került át, mások pedig az elektronikus kereskedelem területéről illetve egyéb internetes cégektől. Az ötlet annyira nem is rossz. Előzetes tesztek szerint a különböző illatok erőteljesen befolyásolhatják az emberek hangulatát, az interneten hirdetők érdeklődhetnek az interneten keresztül történő illattovábbítás iránt. A cég optimista. "A következő hónapban az egész világ csak lesni fog, amikor a DigiScents bemutatja forradalmi iSmell perifériáját." Úgy vélik, hogy hónapokon belül találkozhatunk majd az interneten, DVD-lemezeken és játékokban az új technológiával.

www.digiscents.com





Coppermine – itt van és igen gyors

Az Intel új processzora visszanyeri a rivaldafényt az AMD Athlonjától.

A SZÁMÍTÓGÉPEK TULAJDONOSAI számára igazán gyors évnek ígérkezik 2000, az Intel megpróbálja visszaszerezni a sebesség koronáját, amit átmenetileg az AMD Athlon processzora birtokol. A cég új Coppermine chipjére vetett első pillantásunk elég meggyőző, a teszteket igen könnyedén teljesítette és mindenkit lenyűgözött a szerkesztőségben.

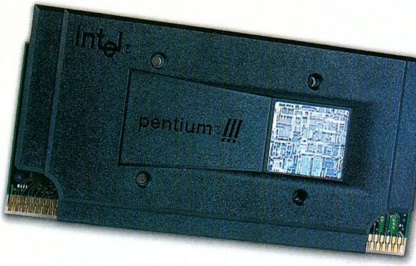
A szokásos sebességtesztjeinket futattuk rajta és nagyon jó végeredményeket kaptunk. A SYSmark eredménye 291 volt, ami 16 százalékkal magasabb, mint a leggyorsabb Athlon 600-asé. A 3DMark 640x480-as felbontásban, 32 bites színmélységnél 6981-et adott, míg 1024x768, 16 biten 5285-öt. A játékok esetében ez 46 és 74 fps (frame per sec – kép per másodperc) értéket jelent. A Quake 2 esetében pedig igen lenyűgöző 96 fps-t.

Ellentétben azzal a híreszteléssel, amit a kocsmában lévő mindentudó guruk terjesztenek, a névnek semmi köze sincs a rézhez (copper=vörösréz), sokkal inkább használják az alumíniumot a chipekben. Bár ez már nemsokára megjelenik, de a jelenleg kapható Pentium III-as processzorokban nem találjuk meg az új magot.

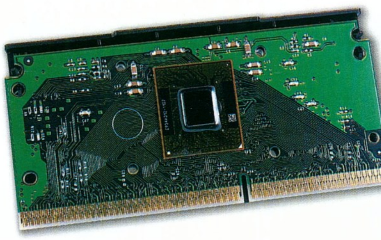
A régi Pentium III-ashoz képest a Coppermine új technológiát jelent. Két fontos különbség van a kettő között: ez már 0.18 mikronos technológiával készült és a chipbe integrálva találhatunk 256Kb cache memóriát is, ugyanúgy, mint a Celeron processzoroknál, csak éppenséggel a dupláját. Ezek az újítások növelik meg a Pentium III teljesítményét.

Az eddigi Pentium III processzorok még 0.23 mikronos technológiával készültek, így az új processzor magja lényegesen kevesebb fizikai helyet foglal el, még a megduplázott cache memóriával együtt is. Az új Pentium III-asok már 106 nm-en is elférnek, ami azt jelenti, hogy ugyanarra a szeletre több mindent lehet feltenni. A kisebb méretből következik az is, hogy az új processzor alacsonyabb hőmérsékleten fog üzemelni és kevesebb lesz a teljesítményigénye is, ami elengedhetetlen a hordozható számítógépek esetében.

Ott van még a busz sebességének kérdése. Egészen eddig, a Pentium III-asok busza 100MHz-en futott, de az új 820-as chipsettel (amit Caminóként emlegetnek a fejlesztők) már a 133MHz is elérhető és 4x AGP portot használhatunk. Jelen pillanatban még van egy kis probléma a 820-assal, ugyanis lehetetlen egyszerre kettőnél több memóriamodult beletenni, de az Intel ígéretei szerint ezt még az év végéig megoldják. Hát, az már éppen itt van.



Egy új processzor, új chipset, új tervezés: az Intel Pentium III 733.



Az Intel által rendelkezésünkre bocsátott számítógépben egy 733MHz-es processzor volt, 133MHz-es rendszerbusszal és 128Mb memóriával. 8,5Gb-os UltraDMA 66-os merevlemez, Diamond Ultra TNT2 videokártya 32Mb videomemóriával.

A fizikai tervezés szintjén is elég érdekes a gép, olyan mintha fejjel lefelé rakták volna össze. Egy normális számítógéphez képest, ebben a gépben a meghajtók alul helyezkednek el, felettük az alaplap, ami a ház bal oldalára van erősítve, nem a jobbra. Elég érdekes design és a gép súlypontját lejjebb helyezi, talán egy új trendet alapít.

Az Intel valószínűleg visszaszerzi a csúcsprocesszorok terén az elsőséget, amit átmenetileg az AMD Athlon birtokolt, bár könnyen lehet, hogy csak egy rövid időre. Már láttuk a 0.18 mikronos technológiával készült Athlon processzort, amiben szintén van integrált cache memória. De a processzorok piaca nem csak "az enyém gyorsabb, mint a tiéd" elvén működik. Az AMD csak egy, viszont az Intel négy olyan gyáregységgel rendelkezik, ami képes a 0.18 mikronos technológia gyártására és a jövőben még egyet üzembe helyeznek. Ez azt jelenti, hogy az Intel megfelelő mennyiségben lesz képes gyártani a Coppermine processzorokat és valószínűleg kellően alacsony áron adja majd. Nincs is ennél fontosabb a számítógépek gyártóinak és vásárlóinak.

www.intel.com
www.amd.com

E-mail pestis fenyeget

Az új Bubbleboy vírus az e-mail üzeneteken keresztül fertőz.

BÁR AZ E-MAIL VÍRUSOK NEM ÚJ KELEtűek, kutatók egy csoportja felfedezte egy potenciálisan veszélyes, új módszerét a PC megfertőzésének.

Hagyományos úton egy vírus nem juthat be a PC-dbe, ha nem futtatsz le fertőzött fájlt. A Bubbleboy azonban az új üzenet érkezésekor az Outlook és az Outlook Express betekintő funkcióját használja ki. Ez automatikusan megjeleníti a csatolt képeket és a HTML formátumokat, anélkül, hogy megnyitnád az üzeneteket, és a Bubbleboy megtalálta módját, hogyan aknázza ki ezt a funkciót a pusztítás érdekében. Sal Viveros, a víruspecialista Network Associates munkatársa szerint "korábban, amíg nem nyitottad meg az e-mailek mellékletét, biztosan elkerülhetted a vírusokat, mától azonban ez megváltozik."

Jóllehet, a víruskutatók tudnak a problémáról, lapzártáig a Bubbleboy nem jelent meg az interneten. Csak idő kérdése, mikor jelennek meg az első rondaságok, így érdemes ellenőrizni, hogy a vírusirtód naprakész-e.
vil.nai.com/vil/vbs10418.asp



Network Associates (www.networkassociates.com) – érdemes rendszeresen idelátogatni a legfrissebb vírus információkért.

Mentsük meg a világot

A KÉPERNYŐKÍMÉLŐK MÁR JÓ IDEJE társaink. Ha nem volt eléggé processzor-melegítő, hogy csatlakozhattunk a SETI idegen lények utáni kutatásához, akkor most itt a lehetőség, hogy gépünkkel a Föld éghajlatának megváltozásait kutassuk. Dr. Myles Allan a Rutherford Appleton Laboratory munkatársa szeretné, ha minden elérhető számítógép segítene az adatokat feldolgozni, hátha olyan dologra bukkannak, ami egyszer majd megmentheti bolygónkat. A cél az, hogy megjósolják, hogy a Föld éghajlata hogyan is fog kinézni 50 év múlva – ez a feladat nagyon sok számítás elvégzését követeli meg és csak szuperszámítógépekhez hasonló technikákkal megoldható, hasonlóan a Seti@Home projekthez. Ha legközelebb a főnököd úgy talál, hogy a lábad az asztalon hever és a képernyőkímélőd kerreg, akkor nyugodtan mondd meg neki, hogy éppen megmented a világot.
www.seti.org
www.climate-dynamics.rl.ac.uk



Eddig csak a játékokban találkozhattál ilyen feladattal, de most a valóságban is megmentheted a világot.

Telefónia

Próbáltál már mobiltelefonnal kapcsolódni az internetre? Akkor tapasztaltad, hogy jó ha egy lassú modem sebességének a negyedét eléred. A Qualcomm szándékai szerint mindez megváltozik. A cég egy új vezeték nélküli technológiát mutatott be, amely 2,4Mbps csatlakozási sebességet biztosít, ami körülbelül százszor gyorsabb egy mostani átlagos modemkapcsolatnál.

A technológiát – High Data Rate (HDR) – valószínűleg a notebookoktól a telefonokig mindenhol használják majd, bár nagy piaca az ún. "harmadik generációs" mobiltelefonoknál lesz. Ezekkel a csodamasinákkal már nemcsak telefonálhatsz, hanem böngészhetsz a weben és küldhetsz e-mail üzeneteket is.
www.qualcomm.com



A HDR technológia szédítően sebes vezeték nélküli internetelérést ígér.

Öt nagylemeznyi popparódia az interneten – ingyen!

My Cream Popparódia – az együttes ötéves születésnapján igen meglepő ajándékkal lepi meg a humort, a paródiát, és a My Creamet kedvelők népes táborát.

Magyarországon – de tudomásunk szerint a világon is – egyedülálló módon eddig megjelent összes daluk – öt nagylemez! – felkerül az internetre, ahol a webszörfözők ingyen meghallgathatják a zenekar humoros zenéjét. A My Cream Együttes a TV különböző kabaréiban (főleg Maksa-Híradó) már jól ismert tagokból verbuválódott 1994 decemberében.

Pályafutásuk második évében jelent meg első lemezük, mely rövid idő alatt több mint tízezer példányban elfogyott, és a Homorú Szarumáj c. dalból forgatott videoklipjük is sokáig sikerlistás volt.

Új nagylemezük – az ötödik születésnapra – néhány hete került a boltokba. Rajta az elmúlt fél év jó néhány vezető slágerének "mycreamesített" változata. A kétféle borítóval (jó idő esetére napsugarak, rossz idő esetére villámok díszítik a CD-t) megjelent albumon helyet kapott a rock: Hevesi Tamás, Back II Black; a popzene: Roy és Ádám; és a disco műfaj is: Ámokfutók, Fresh, TNT.

December második felétől pedig a **www.shoppingcard.hu** elnevezésű honlapon az eddig megjelent albumok zeneanyaga lesz meghallgatható az egyre népszerűbb MP3 formátumban – ingyen!

Mese habbal



Tudjátok, új PC-m van.

Halihó, srácok.
Nem vitás, milyen csodálatosan telt ez a hónap. Először is a legfontosabb dolog: a nejem súlyos váltóláza elért egy olyan különös egyensúlyt, hogy szinte egészségesnek látszik. Állandó aluszékonyságát konstans hiperaktivitása ellensúlyozza, erős hasmenése és szorulása kioltják egymást, akut sírógörcsével pedig a levelesre száradt arcát öntözi. Belátom, ez az egész dolog egy kicsit különös, és minden tőlem telhetőt megteszek azzal, hogy Dr. Fratzheimer homeopatikus orvosságai katalógusának minden gyógyszeréből rendelek egy-egy darabot.

Mindenesetre talán emlékszel, hogy két hónapja elmeséltem a PC-m felújításának történetét, azaz hogy hogyan határoztam el, veszek egy teljesen újat. Nem tudom elmondani, milyen boldog voltam, mikor az új gépem megérkezett. Olyan fokú vidámság tört rám, amit nem is tudom megmondani, mikor éreztem utoljára. Szélesen vigyorogva bontottam ki a dobozt, mindent kicsomagoltam és összeraktam, gondosan követve a használati útmutatót, majd elragadtatva néztem, ahogy minden elsőre működött.

Annyira meg voltam elégedve, hogy áthívtam ebédre a szomszédomat, hogy megmutathassam neki az új szerzeményemet. Amikor azonban megérkezett és megvizslatta az új PC-m, elszomorított mondandójával. "Mi ez? – kérdezte. – Ez egy Pentium hármas, ugye? Ez pedig egy TNT kettő ultra? Olyan, mintha visszamentem volna az időben egy évet." Aztán elmagyarázta, hogy az új gépem tulajdonképpen már egy relikvia, ám érezvén csalódottságomat megígérte, hogy hazaugrik és összeszed néhány kallódó alkatrészt, amiket aztán áthoz és beszereli a gépembe!

Ezzel elment, és visszajött egy nagy szatyor alkatrésszel. Néhány órán belül átváltoztatta a PC-met egy csillogó csúcskategóriájú géppé. Mondanom se kell, hogy még boldogabb voltam, mint korábban, pedig már az sem volt semmi. Annyira hálás voltam neki, hogy örömmel kifizettem neki azt a százezer forintot, amiből futotta a zsír új 486-os chipre, az 512K-s videokártyára és a 4096 kilobyte-os memóriára. Még azt is felajánlotta, hogy a régi vacak alkatrészeimet elviszi, és talán beleteszi a fia gépébe.

Milyen kedves szomszéd. El kell mondanom, ritkán találkozom olyan nagyszerű emberrel, mint ő. Proszit!



Észbontó

Érettségit és egyetemre való felvételt leggyorsabban úgy lehet szerezni, hogy kimegyünk a piacra, és veszünk egyet. Ez drága és kockázatos. Marad a tanulás, csakhogy mihez kezdjünk utána. Sokan ismerik azt az érzést, hogy elmennek vizsgázni abban a biztos tudatban, hogy náluk jobban senki nem tudja az anyagot. Aztán a kettesért is küzdeni kell.

Aki megveszi a nemrég megjelent ÉSZBONTÓ című CD-ROM-ot, pont az ilyen kínos pillanatokat előzheti meg. A vizsgára készülő sorra oldhatja meg az elmúlt évek érettségi és felvételi feladatait, nyugodtan, kényelmesen. Aztán következik a kiértékelés, amely híven tükrözi a szőrös szívű tanárok elbírálási módszereit. Csak semmi izgalom, jöhet a következő feladatsor, nehéz kifogyni belőlük. A 300 feladatsor minden fontosabb tantárgyat felölel, a matematikával és fizikával kezdve, a történelmen és magyaron át egészen a hat idegen nyelvig.

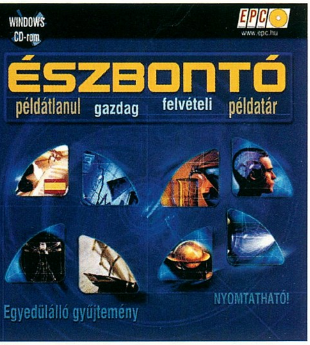
Mivel a humán tárgyaknál nem csak csaták dátumát és költők születési helyét kérdezhetik, hanem általánosabb leírást is kérhetnek valamiről, nagy segítség a magyar irodalom és a történelem legfontosabb témáit röviden összefoglaló több száz esszé. Kuriózumként, egyes 1989 előtti történelem és földrajz esszéknek kétféle megoldását is ismerteti a CD: az adott évben "hivatalosan elvárt" választ, valamint a kérdés mai értelmezését.

A CD-hez nem kell számítógép gurunak lenni: nem igényel installálást,



nem másol fel semmit a merevlemezre – automatikusan, telepítés nélkül elindul egy akciófilmeket idéző rövid animáció után.

A működéshez Win95 vagy Win98 operációs rendszer szükséges telepített internet böngészővel.





A JÁTSZÓTÁRS



PCFormat A sokoldalú PC magazin

Gyorsíts A-tól Z-ig

Biztos recept, hogyan gyorsítsd fel a Windowst, az internetet és a játékokat.

Megjelenik február 11-én

Ez férfi dolog?

Az angol szépségkirálynő segítségével kiderítettük, milyen számítógépes játékokat kedvelnek a lányok.

Plusz
Quake 3-biblia
DVD-meghajtók Szupertesztje
és még sokan mások...

Végre kézrekerítettük őket!

- Ultima: Ascension
- Indiana Jones & the Infernal Machine
- Battlezone 2 • Special Ops 2

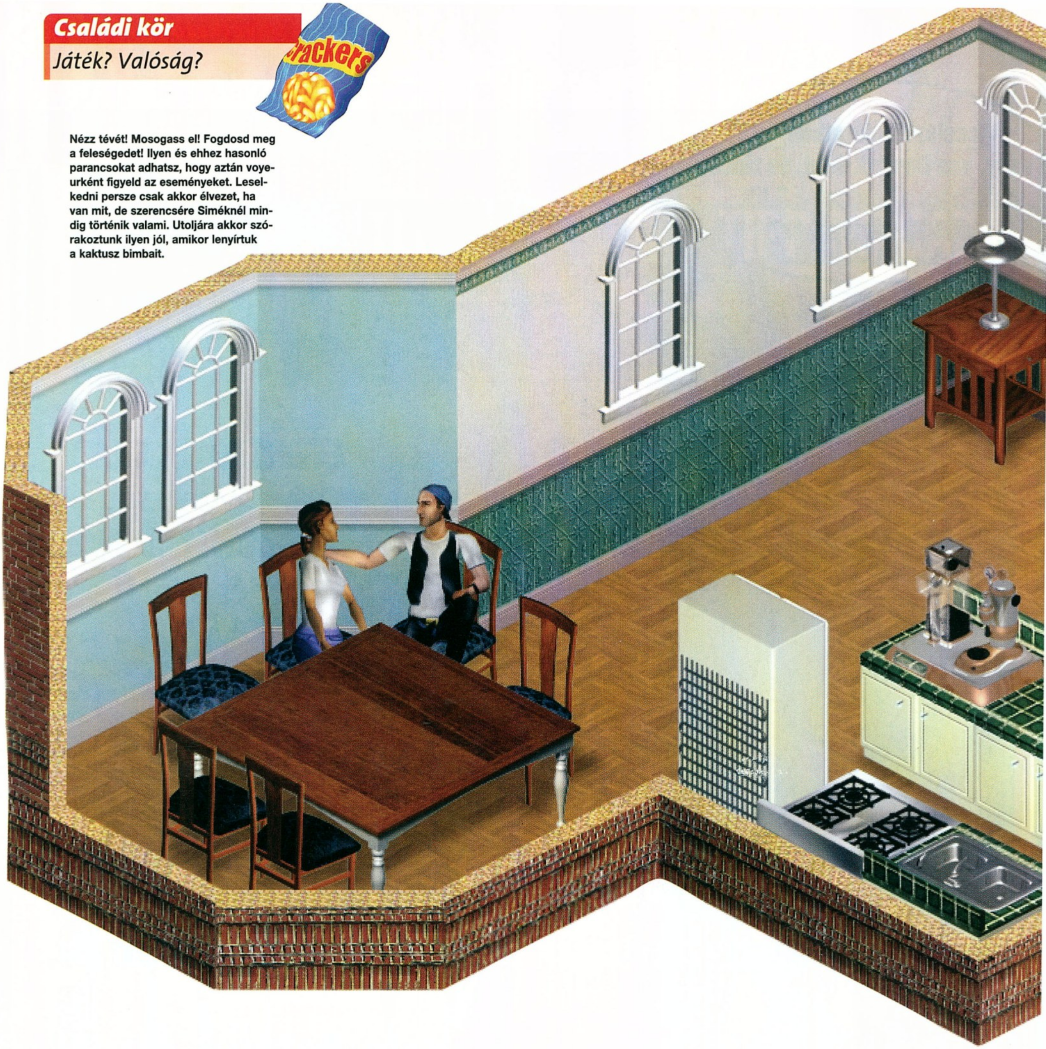
és még sok más...

hírek • információk • fórum • előfizetés

PC Format az interneten: www.pcformat.hu

A változtatás jogát fenntartjuk.

Nézz tévét! Mosogass el! Fogdosd meg a feleségedet! Ilyen és ehhez hasonló parancsokat adhatsz, hogy aztán voyeurként figyeld az eseményeket. Leselkedni persze csak akkor élvezet, ha van mit, de szerencsére Siméknél mindig történik valami. Utoljára akkor szórakoztunk ilyen jól, amikor lenyírtuk a kaktusz bimbait.



Családi kör

A The Sims már nem is játék, hanem maga az élet. A PC Format egészen Amerikáig ment az év legeredetibb szimulátora kedvéért.



ÚJABB RÉSZ A SIM-SOROZATból? Na neee... A *SimCity*-vel még elvoltunk valahogy, de tegye fel a kezét az, aki szívesen emlékszik vissza a *SimPark*-ra, a *SimIsle*-ra, a *SimSafari*-ra vagy a *SimCopter*-re. Ezek az utánérzésnek is rossz melléktermékek igencsak rossz fényt vetettek a Maxis egykor sokat dicsért aranytojást tojó tyúkjára. Az új játékról kiszivárgott hírek azonban annyira fellelkesítettek minket, hogy hanyatt-homlok Kaliforniába repültünk, hogy első kézből szerezzünk információkat minden idők legkülönösebb *Sim*-jéről.

Fecseg a felszín

A *The Sims* afféle "istenszimulátor", amelyben a virtuális Sim-család mindennapjait kell megszervezned, kezdve attól, hogy rendszeresen járjanak vécére, egészen addig, hogy rendes munkát találjanak maguknak. Ezúttal tehát nem egy nagyobb közösséget, hanem a többiektől függetlenül is létező egyéneket kell irányítanod. A játék tulajdonképpen nem más, mint a *Tamagotchi* mélyenszántó változata: egy, a szemünk előtt kibontakozó szappanopera, amelynek mi írjuk a forgatókönyvét, a megvalósítást viszont a színészekre bízzuk, mi pedig – nem minden voyeurizmustól mentesen – kivárjuk, mi fog történni.

Ez a nagyszerű ötlet a *The Sims*-et a sorozat minden tagjától, mi több az eddig látott összes játéktól megkülönbözteti. Úgy gondoltuk, erről nektek is első kézből származó infókat kell kapnotok, ezért korszakos influenzával gyötrődve ugyan, de izgatottan foglaltunk helyet a Maxis irodájában, és hatalmas büszkeséggel töltött el minket, hogy mi lehettünk az első lap, amelyik mindenre kiterjedő alapossággal mutathatja be a Maxis sikergyanús játékát, valamint azt az embert, aki a *SimCity* után ismét valami forradalmian újjal dobogtatja meg a gamerek szívét – Will Wrightot.

Már említettük, hogy kételyeink voltak azzal kapcsolatosan, vajon a *The Sims* a *SimAnt*-re jellemző erőltetettségnek ad-e egy újabb pofont, avagy képes lesz megismételni a *SimCity* káprázatos sikerét. A kaliforniai tesztszoba falain hatalmas, A2-es méretű plakátok függnek, rajtuk részletes leírás azokról a hét éve folyó kutatásokról és elemzésekről, amelyekre a *The Sims* megalkotásához volt szükség. Lenyűgöző volt látni azt a rengeteg diagramot és folyamatábrát, amelyet a Maxis készíttetett az emberi érzelmek és reakciók feltérképezésére. Az elején csak értetlenül bámultuk őket – nem értettük, mire fel ez a nagy felhajtás, elvégre csak egy számítógépes játékról van szó. Sosem gondoltuk volna, hogy az ilyesmi tudományos kutatómunkát igényel. A *The Sims* egyszerű és áttekinthető interfésze ráadásul semmit sem árul el arról, milyen komplex ▶

A játékban a virtuális Sim-család mindennapjait kell megszervezned.



Siméknél sokat adnak a lakásra, és ha szép a kégli, mindjárt jobban érzik magukat. Ha viszont rosszul méred fel az igényeiket, egész életükben boldogtalanok lesznek.



Miután a Sim-IKEA-ban megvetted az összes kacatot, mindennek találj megfelelő helyet, és várd ki, míg a lakók felfedezik az újdonságokat.

▸ működés mehet végbe a "felszín" alatt.

Simlis vagy szende

Ha majd először látod a *The Sims*-et, valószínűleg te is rácsodálkozol arra, hogy a játékban szereplő karakterek és berendezési tárgyak milyen részletesen kidolgozottak és mennyire gördülékenyen mozognak (főleg az előbbiek). Induláskor meg kell alkotnod az első Simet. Be kell állítanod a tulajdonságait (intelligencia, szívélyesség, takarosság stb.), majd a külső megjelenése felől kell határoznod azzal, hogy ruhát, testalkatot és arcot választasz neki. Arcot? Pontosan. A *The Sims*-ben lehetőséged van arra, hogy saját bitmapeket importálj, és azokat használd a beépített fizimiskák helyett. A kis huncutok azt a poént sem hagyták ki, hogy *Quake*-es skinekkel dobd fel az amúgy sem szegényes választékot. A testreszabásnak eme tág értelmezését egyesek talán mesterkéltnek találják majd, bár mi is meglepődtünk azon, mennyivel jobban törődünk azokkal a karakterekkel, amelyeken felfedezhető valami egyéni vonás.

Következő lépésként a Simek lakóhelyét kell kiválasztanod a rendelkezésre álló négy vagy öt háztípus közül. Ezek méret és ár szempontjából különböznek. Minél többet költesz el itt, annál kevesebb marad a berendezési tárgyakra, számlákra és megélhetési költségekre, ezért kezdetben bölcsebb dolog szerényebb hajlék mellett dönteni. Miután beköltözöl, meg kell venned a legszükségesebbeket: egy-két bútort, a vécét, zuhanyt, ágyat, hűtőszekrényt és a tűzhelyet. Ha ezzel megvagy, tulajdonképpen azt csinálsz virtuális teremtményeddel, amit csak akarsz. Kitűzhetsz magad elé hagyományos célokat, mint család, karrier és jó társaság, de akár a feje tetejére is állíthatsz mindent, és kipuhatolhatod, mi történik, ha kevésbé konstruktívan állsz hozzá az élethez.

Az elején említett *Tamagotchi*-párhuzam egyáltalán nem túlzás. Siméket virtuális háziállatokként is felfoghatod, akiknek különféle igényeik vannak, amelyeket ha kielégítesz, boldogok lesznek. Ez így egyszerűnek hangzik, ám sokkal nehezebb, mint gondolnád. Simék négy dolog miatt lesznek igazán szomorúak: ha nincsenek ismerőseik, ha rendetlenség van körülöttük, ha le vannak égve vagy ha nincsenek megelégedve a lakóhelyükkel. Mindenkori kedélyállapotukról a jobb alsó sarokban lévő kijelzők tájékoztatnak.

A karaktered akkor sem anyátlanodik el teljesen, ha egy időre magára hagyod – enni, tisztálkodni, aludni egyedül is fog, ám azokon a területeken, amelyekben kevésbé jártas, egyre mélyebbre süllyed (például egyre nagyobb lesz a rumli körülötte). Ha viszont rákattintasz valamilyen tárgyra, és a legördülő menüből választasz, egyetlen gombnyomás, és Sim hozzákezd eltakarítani a déli maradékot, vagy elmegy tusolni. A *The Sims*-ben nincsenek konkrét célok: az esetek többségében azt csinálsz és úgy, amit és ahogy akarsz. Ha úgy óhajtod, a karaktered egész éjjel rajzfilmeket néz, éjfélkor futja át az aznapi postát és hasonló nemű embertársaiba is beleszeret (utóbbi vagy bejön, vagy nem – akár az életben). Ha nem sikerül munkát találnod, vagy sikerül, de nem mész be, egy idő után megnézheted magad, mint ahogy akkor is, ha nem mosdasz elégszer, így ugyanis kevésbé leszel népszerű a barátaid körében. Persze dolgozni sem lehet állandóan: ha nem alszod ki magad, legalább akkora baj, mint ha elkésel a munkahelyedről.

Én szeretem a focit!

A játékban a társas kapcsolataid minősége játssza az egyik legnagyobb szerepet. Rövid távon az extra méretű akvárium, a süppedős szőnyegek és a leopárdbőr ülőgarnitúra is kielégíthet, barátok nélkül azonban soha nem lehetsz teljesen elégedett. A környéken szerencsére sokan laknak, így nem ritka, hogy valaki átugrik egy percre, és hoz egy kis süteményt. Siméknél a jó társaság majdhogynem egyet jelent a jó közérzettel. Mások közeledésére karaktered többféle választ adhat: konkrét reakciója egyrészt tőled, másrészt az adott szereplő pillanatnyi kedélyállapotától, és alapvető beállítottságától függ. Ebből nekünk is volt szerencsénk ízelítőt kapni, amikor játék közben egy fiatal lány csöngetett be – egyébként nőtlen – főhősünk ajtaján. Miután úgymond rákattintottunk a csajra, kiválaszthattuk, pontosan mit is akarunk: beinvitáljuk, vagy csak viccelődünk, flörtölünk vele. A karakterünket ritkábban keríti hatalmába a depresszió, ha van valaki, aki bevezeti a társasági életbe.

Bár a Simek nem beszélnek – legfeljebb csak halandzsáznak –, több lehetőségünk is van arra, hogy kitaláljuk, mit mondanak. Plusz- és mínuszjelek mutatják, melyik fél mit gondol a másikról, és apró piktogramokból az is kiderül, milyen témákról beszélnének szívesen. Ha ezek egyeznek, gördülékenyen folyik a társalgás. Érdemes ügyelni arra, hogy ha valaki a színházról akar csevegni, ne hozzuk össze azzal a bunkóval, amelyiknek csak a focin jár az esze. Az igazi beszéd hiányáért bőségesen kárpótol, hogy a szereplők megdöbbentően realisztikusak, és egykettőre egyéniségként kezeljük őket, valamint az, hogy közérthető gesztusokkal és hangokkal adják tudtunkra, ha jól vagy rosszul érzik magukat.



A rendőröket vajon ki hívta meg? Vagy ők lennének a Chippendale-fiúk?

Tűzoltó vagy katona?

A karrier szintén kulcsfontosságú a Simek életében. A Maxis korábban arról beszélt, hogy a játékban betörőtől az űrhajósig bármik lehetünk, a valóságban viszont csak 10 foglalkozás közül lehet választani.

A munka természetesen a karaktered anyagi helyzetére és lelkiállapotára is hatással van. Ha egész nap csak henyél, lecsökken vagy teljesen elfogy az energiaszintje és az önbecsülése, a végén pedig nem lesz mit ennie. Munkát kétféleképpen lehet szerezni: vagy lezavarod a mihasznát egy újságért, és elolvastatod vele az álláshirdetéseket, vagy rendszeresen látogatod az ilyen témájú weboldalakat (feltéve, hogy vettél komputert). A próbajáték során mi tolvajok és biztonsági őrök is voltunk, de különbséget csak abban vettünk ész-

A beszéd hiányáért realisztikus gesztusok és hangok kárpótolnak.



Mikor tanulja már meg ez a Sim, hogy vigyázni kell a virágágyásokra?!



Ha a karaktered dühbe gurul, jelenetet rendez.

Sim-biózis

(1) A game mode kijelzője. Ha építkezel vagy éppen vásárolsz valamit, megáll az óra.

(2) A pontos idő. Siméknél az óra gyorsabban jár, mint a valóságban, de ha sok dolgod van, vagy több embert kell irányítanod, lassítani is lehet a játék menetén.

(3) A rendelkezésre álló pénz. Ez a Sim elég jól el van engedve – elég, ha vetsz egy pillantást erre a lakásra.

(4) A szereplők. Egyszerre csak egyiküket irányíthatod. Csak ki kell jelölnöd valamelyiket, és megmondani neki, mit tegyen.

(5) Szükségletek. Nyolc kijelzőn kísérheted figyelemmel, miben szenvednek hiányt az egyes karakterek. Figyeld meg, hogy a kijelölt Simnek (amelyiknek búgócsiga van a feje felett) milyen alacsonyan áll a Social-értéke. Jól látható, hogy vele senki sem foglalkozik, az ilyen helyzeteket pedig jobb megelőzni.

(6) Kedélyállapot. Erre jobban kell figyelned, mint a bónusz életre és a hi-score-ra együttvéve. Itt láthatod, mennyire érzik jól magukat a karaktereid.

(7) Feladatok. A Simeknek is csak két kezük van, dolguk viszont annál több, így amit nem tudnak megcsinálni, az bekerül az elvégzendő feladatok közé. De azért amit ma megtehetsz...



re, hogy az egyik esetben több a fizetés.

Melózni persze már nem együtt mentek, ám szerencsére napközben sem kell az üres lakást bámulnod, mivel a reggeli rohanás után az óra rögtön kora estére vált. Reggel egyébként fél kilencre kell elkészülnöd, ekkor érkezik ugyanis az az autó, amelyikkel az éppen soros szomszéd elvisz a munkahelyedre. Ha tolvaj vagy, először egy ütött-kopott verdával mész, de minél jobban megy a bolt, annál drágább autót engedhetsz meg magadnak. A játék virtuális órája éjszaka is gyorsabban jár, így nem mindig könnyű reggel megmosdani és csinálni valami reggelit, ha az egészre nem jut több egy fél óránál. Ha kétszer egymás után nem készülsz el időben, telefonon közlik, hogy másnap már ne is menj be. És hogy mit csinál Mr./Mrs. Sim a fizetésével? Természetesen neked adja (hogy költsd el rá).

Lementők és felmentők

Egy Sim számára a legfontosabb dolgok listáján a lakás és annak berendezési tárgyai előkelő helyet fog-



Minél többet költesz lakásra, annál kevesebb marad a berendezésre.



Végy egy állványt, és tanítsd meg a karaktered festeni. A képeket eladva extra jövedelemhez juthatsz.

lalnak el, természetesen a konkrét karakter tulajdonságaitól függően. Míg a *SimCity*-ben utakat és lakótelepeket építettünk, addig itt sokkal kisebb léptékekben kell gondolkodni, bár a bútorok, lámpák, elektronikai eszközök pontos helyét itt is jól meg kell fontolni. Ha pedig szűknek találod a helyet, kiveheted a falat, felhúzhatsz egy másik szobát, vagy kifestheted, kitapétázhatod a meglévő helyiségeket. A *The Sims*-ben több száz mindennapi vagy akár luxusigényeket kielégítő használati tárgyat vásárolhatsz és helyezhetsz el a lakás különböző pontjain. Ha észreveszed, hogy a karakterednek nem elég kies az otthoni fészek, ki kell találnod, mivel lehetne feldobni a kéglit: a gondok forrása legtöbbször a kevés fény, a kis tévé és a kikapcsolódási lehetőségek hiánya.

A berendezési tárgyak tökéletesen illeszkednek a játék többi részéhez: megrajzolásukkor élsimítást alkalmaztak, vagyis a hűtő pontosan illeszkedik a falhoz, mintha valóban a sarokban állna. A bútordarabok a "beléjük ültetett" programkód segítségével pontos információkkal



Tűz van, babám! Vagy ezek a Simek nem tudják, hogy a kenyérpirítót nem szabad bekapcsolva hagyni? Úgy látszik, erre még nem járt a munkavédelmis.

szolgálnak a szereplőknek arról, hogyan kell használni őket. A Maxis terveiben az is szerepel, hogy a játékosok további bútorokat tölthessenek le az internetről.

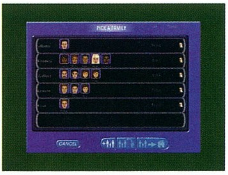
A fejlesztők lakberendezési igyekezetét mi sem bizonyítja jobban, mint az a rengeteg belsőépítészeti kézikönyv és IKEA-katalógus, amelyet a cég főhadiszállásán láttunk. Will Wright még egy építészeti szakíró, bizonyos Christopher Alexander segítségét is kikérte, aki olyan tanácsokkal látta el a készítőket, mint hogy az erkélyt felesleges két méternél szélesebbre építeni, vagy hogy ne pipaszár vastagságú oszlopok tartsák a tetőt. Az internetes terméktámogatásnak egyébként az is része lesz, hogy ha elmentesz egy játékállást, automatikusan HTML-oldal készül belőle, amelyet egy, a legizgalmasabb pillanatokat megörökítő virtuális fotóalbum kíséretében felmásolhatsz a Maxis weboldalára. Ily módon bekerülsz a központi adatbázisba, és mások ott folytathatják a játékot, ahol te abbahagytad. Ha más nem is, ez a lehetőség biztosan sokat növel a *The Sims* várható élettartamán.

Köröngyös út

Bár az Electronic Arts, a Maxis anyacége nagy reményeket fűz a játékhoz, az idáig vezető út korántsem volt zökkenőmentes, és a hétéves fejlesztési idő sem mondható éppen szokványosnak. Wright sokáig küszködött, míg megfelelő feltéte- ▸

leket biztosított a nyugodt munkához. Annak idején hét kiadó utasította el a *SimCity*-t, és most sem volt egyszerű meggyőzni valakit arról, hogy a lélektelen, de szolidan nyereséges *Sim*-klónok helyett a nevét adja egy meglehetősen őrülten hangzó projekthez. Szerencsére Will Wright már azelőtt talált munkatársakat, hogy a finanszírozást megoldotta volna.

A *The Sims* lényege egyetlen mondatban összefoglalva abban áll, hogy kellemes életkörülményeket kell teremtenünk a ránk bízott emberek számára. Ehhez nagyjából ugyanazt kell tennünk, mint ideális esetben az életben: karriert kell építenünk, családot kell alapítanunk és barátokra kell szert tennünk. Sikerrel akkor járunk, ha a végén Simék – mondjuk ki végre – boldogok lesznek. A munka mellett a barátokra és a háztartásra is időt kell szakítanunk, csakúgy, mint az életben. Amennyiben rossz döntéseket hozunk – akár tudatosan, akár önkéntelenül –, annak valószerű következményei lesznek: ha nincs pénzünk, előbb-utóbb éhen halunk, és ha bekapcsolva hagyjuk a vasalót, azzal saját bőrünket visszük vásárra.



Válassz magadnak családot. Ha ezek nem tetszenének, töltsd le újakat a netről.



Plazmatévé, biliárdasztal és nagy társaság – az anyagi siker három legbiztosabb jele.

A *The Sims* alapját képező AI-ra egy rossz szavunk sem lehet, így a siker csakis attól függ, miként tudja a Maxis a jó ötleteket élvezhető játékká formálni. A motor tehát nem fog cserbenhagyni minket, de vajon elég halk lesz-e ahhoz, hogy halljuk tőle a játékot? Ahogy Charles London, a Maxis művészeti igazgatója fogalmazott: "Nem akarjuk, hogy az emberek azt mondják: »Az én ízlésem nem elég kifinomult ehhez a játékhoz«." Az általunk látott, még nem teljesen kész változaton pontosan ezt a "kifinomultságot" értük tetten, de hogy az átlagos játékos mit fog észrevenni ebből, egyelőre nem tudni.

A végleges verzió megjelenése februárban várható, és nagyon elcsodálkoznánk, ha akkortájt nem erről a programról beszélne majd mindenki. Reméljük nem kedvetlenítünk el senkit, de úgy gondoljuk, a *The Sims*-et a lányok még a fiúknál is jobban fogják szeretni. Talán nem túlzás, ha azt mondjuk: a Maxis szimulátora a legmegfelelőbb arra, hogy anyukánkat, nagymamánkat, barátnőnket vagy feleségünket bevezessük a számítógépes játékok világába. És mielőtt még tiltakozó levelek százait küldenétek arról, milyen szexisták vagyunk, hadd tegyük mindehhez hozzá, hogy utóbbi véleményünkkel a *The Sims* iránti legnagyobb fokú nagyrabecsülésünknek adunk hangot. A játékot tehát mindenkinek szívből ajánljuk, és nem lepődnénk meg, ha idővel azon kapnánk magunkat, hogy saját életünket is kezdjük más szemmel nézni. A *The Sims* egy eredeti ötlet látványos megvalósítása, és – valljuk be őszintén – ritkán történik meg az ilyesmi.

PCF

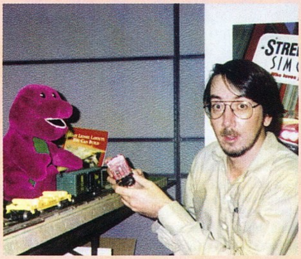


Csinos kis ház, de a bútorok még hiányoznak. Először a konyhát, a hálószobát és a fürdőszobát rendezd be, különben a karaktereid zabosak lesznek.



Ha már mindent elönt a szemét, ideje kitakarítani, nehogy megszóljanak a vendégek.

PC Format exkluzív



Will Wright, a SimCity atyja hét év után ismét valami forradalmian újjal rukkol elő. Az alábbiakban a PCF vele készült interjúját olvashatjátok.

K Milyen kutatásokra volt szükség a The Sims megalkotásához?

V Sokat vizsgáltuk azt, mivel töltik az emberek az idejüket. A kísérleti alanyokkal naplót vezettettünk, melyben olyasmiket írattunk le velük, hogy például "fogmosás: 10 perc", vagy "telefonbeszélgetés: 20 perc". A játék megpróbálja modellezni a valóságot. Adva van 24 óra, és ezt kell megfelelően beosztani. A művelet sikere nagyban befolyásolja általános közérzetünket. El kell döntenünk, mikor dolgozunk, mikor vagyunk az ismerőseinkkel és mikor végezzük el a házimunkát – akár az életben. Sokat foglalkoztunk belsőépítészettel is, pontosabban azzal, hogy bizonyos dolgok miként hatnak az emberek életminőségére. A mindennapok pszichológiájára szintén nagy gondot fordítottunk: érdekelt minket, mi motiválja cselekedeteinket. Ezeket egybegyúrva alkottuk meg a játékot.

K Mennyi ideig tartott mindez?

V A The Sims-szel hét éve kezdtem komolyabban foglalkozni. Kb. tíz hónapig egyedül dolgoztam, és a szereplők prototípusain gondolkodtam, de aztán a SimCity 2000 kedvéért abba kellett hagynom a munkát. Később újra elővettem, és szabadidőmben foglalkoztam vele az egyik itteni programozóval közösen, akivel kb. másfél év alatt alkottuk meg a karakterek viselkedési modelljét, vagyis azt, hogy miként kellene intelligens cselekedetekre bírni őket. Amikor már látszott, hogy a munka elvégezhető, összehoztuk a jelenlegi csapatot, akikkel úgy három éve dolgozunk együtt.

K A SimCity folytatásáról vagy egy egészen új játékról van szó?

V A The Sims nagyon sokban különbözik a SimCity-től. Természetesen mindkettő a jó tervezésről szól, és egyiknek sincs pontosan körvonalazható vége. A The Sims mégis inkább a valós idejű stratégiák nyomdokain halad, hiszen itt is van egy bizonyos számú egység, akiknek parancsokat osztogatsz, és együttműködést alakítasz ki köztük. Csak itt az egységet egy család jelenti, akik ha mondjuk partit rendeznek, kiosztják egymás között az ilyenkor elvégzendő feladatokat.

K Milyen más játékok ihlették még a The Sims-et?

V Sok ilyen van, de mindegyikből csak apróbb elemeket vettünk át. Említhetném a Warcraft 2-t, az eredeti SimCity-t és a Tamagotchi-t is.

K Hol húzódnak a The Sims határai? Ki lehet valahogy "akasztani" a játékot?

V Sokan szokták ilyen játékokkal találkozva azzal kezdeni, hogy megpróbálják megölni a szereplőket, és kísérletezésbe kezdenek, hogy "meddig lehet elmenni". Az efféle hozzáállás már a SimCity-vel kapcsolatban sem volt ismeretlen. Mi van akkor, ha semmit sem csinálok jól? Hogy fognak akkor reagálni a karakterek? Az ilyen kérdések mindenkit izgatnak. A repülőgép-szimulátorokkal én is ugyanezt csinálom. Azzal kezdem, hogy kíváncsiságból elkezdek a lehető legmagasabbra emelkedni, vagy megpróbálok lezuhanni a géppel. Egyszerűen csak tudni akarom, milyen magasra lehet menni. Határok persze a The Sims-ben is vannak, például a munkával kapcsolatban. Oda már nem kísérheted el őket, mint ahogy szeretkezni sem fognak a szemed láttára. Bizonyos értelemben tehát vannak határok, de a játékosoknak ezeken belül érdemes kipróbálniuk minden lehetőséget.

nagyszámítógépek

belépő-szint

hálózatok

hordozható számítógépek

támogatás + finanszírozás

Állj!

Nagyszerű ajánlatok a Hewlett-Packardtól

HP Brio BAx D7616A

- Intel® Pentium® III Processzor, 450MHz
- 8.4GB Ultra ATA/33 HDD
- 64MB SDRAM
- 32x CD-ROM
- Matrox G200/8MB integrált videókártya
- 18-bit integrált stereo hang
- MS Windows 98



HP Brio BA D7588A

- Intel® Celeron™ Processzor, 400MHz
- 4.3GB Ultra ATA/33 HDD
- 32MB SDRAM
- SiS Super/4MB integrált videókártya
- 18-bit integrált stereo hang
- MS Windows 98

HP OmniBook XE2 F1757W

- Intel® Celeron™ Processzor, 333MHz
- 4.0GB Ultra ATA/33 HDD
- 32MB SDRAM
- 24x CD-ROM
- 12.1" HPA LCD képernyő, 800x600
- MS Windows 95/98



HP OmniBook 4150 F1658W

- Intel® Pentium® II Processzor, 366MHz
- 4.8GB Ultra ATA/33 HDD
- 64MB SDRAM
- 24x CD-ROM
- 13.3" TFT-XGA LCD képernyő
- MS Windows 95/98

Legyenek az Ön cégének bármilyen nagy vagy kicsi számítástechnikai igényei, a HP mindegyikre kínál megoldást: az olcsó asztali számítógépektől és notebookoktól az elérhető árú nyomtatókig és tárolóegységekig.

HP NetServer E60 D7140A

- Intel® Pentium® II Processzor, 400MHz
- 4GB U/W SCSI HDD
- 64MB SDRAM (max. 1GB)
- 32x IDE CD-ROM
- integrált kétcsatornás U/W SCSI vezérlő
- integrált 10/100TX LAN
- HP NetServer Navigator, TopTools



Abbahagyhatja a keresgélést - inkább lépjen kapcsolatba a HP-vel!

HP Vectra VEi8 D8127N

- Intel® Celeron™ Processzor, 466MHz
- 4.3GB Ultra ATA/33 HDD
- 64MB SDRAM
- 3Com 10/100TX LAN
- SiS Super/4MB integrált videókártya
- 16-bit integrált stereo hang
- MS Windows NT 4.0 WS



HP Vectra VEi8 D8182N

- Intel® Pentium® III Processzor, 500MHz
- 8.4GB Ultra ATA/33 HDD
- 64MB SDRAM
- 3Com 10/100TX LAN
- Matrox G200/8MB integrált videókártya
- 16-bit integrált stereo hang
- MS Windows NT 4.0 WS

intel inside pentium® III

HEWLETT® PACKARD

TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT LÁTOGASSON EL WEBLAPUNKRA: HTTP://WWW.RCE.HU

HEWLETT PACKARD Wholesaler

(06 1) 246-4050

RCE Kft. hivatalos nagykereskedő 1118 Budapest, Szurdok u. 1.

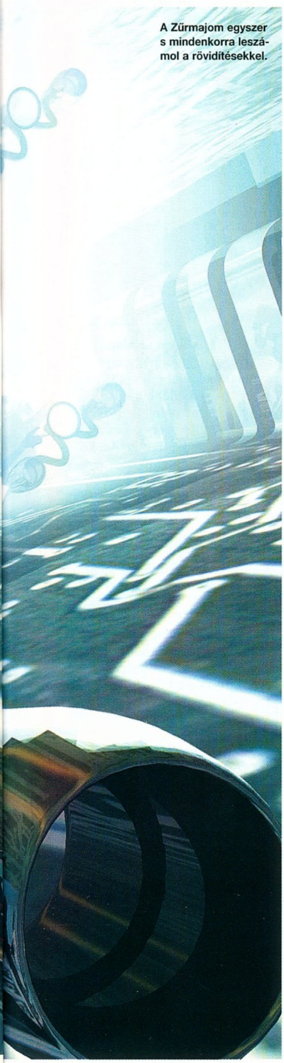
RCE RACK COMPUTER ELEKTRONIKA KFT

A Zűrmajom esete az ALAPLAPPAL!



Illusztráció: Eddie Bowen

Az alaplap alvázként tartja össze a PC összes alkatrészét, mégis keveset tudunk róla, és azt sem mindig jól. Engedd, hogy a Zűrmajom tiszta vizet öntsön a pohárba.



A Zűrmajom egyszer s mindenkorra leszámol a rövidítésekkel.

KÍVÜLRŐL NÉZVE A SZÁMÍTÓgép nem tartozik a bonyolult dolgok közé: egy szürke doboz az egész, amely az asztalon vagy a földön foglal (többnyire túl sok) helyet. Bekapcsolva viszont csoda történik – játszhatunk vele, körülnézhetünk az interneten, belenézhetünk kedvenc filmünkbe és dolgozhatunk is. A házat kinyitva azonban már kuszább kép tárul elénk. Chipek és kábelek, kártyák és meghajtók keresnek lélegzetvételnyi helyet az alkatrészrengetegben. Bizonyára mindenki elgondolkodott már azon, miként kommunikál egymással ez a sok részegység. Van-e valamiféle közös "platform", amelyhez minden csatlakozni tud, és amely miatt PC a PC, nem pedig túlméretezett papírnehezék? Hát persze hogy van. És ez nem más, mint az alaplap.

Alaplapja minden PC-nek van, a legósdibb daraboktól a legmodernebbekig. Nem is csoda, hiszen ez a számítógép főalkatrésze – ahogy a neve is mondja –, az alapja. Alaplap nélkül semmi sem működne: a processzor nem kapna adatokat a memóriából, és a meghajtók sem tudnának kommunikálni egymással. A PC minden egyes alkatrésze kapcsolatban áll vele, a szinte már őskövületnek számító kisfloppytól a legújabb 3D-s kártyáig.

A Commodore Amiga, az Atari ST vagy a Spectrum idején még csak egyféle alaplappal kellett számolni – azzal, amelyet a gyártó a gépbe épített. A főalkatrészt tehát nem kellett kiválasztani, mivel az a gép szerves részét képezte, és nem lehetett idővel jobbra cserélni sem. A hangért vagy a képért felelős hardverelemek az alaplap szerves részét képezték, így az upgrade lehetősége fel sem merült.

Amikor az IBM megalkotta az első PC-t, olyan változásokat indított el, amelyekre senki sem számított. Az első személyi számítógép csak a legalapvetőbb funkciókra volt képes, és még képet is csak akkor adott, ha külön monitorvezérlőt építettünk be. Így születtek meg a bővítőkártyák. Mostanra már ott tartunk, hogy a sok rövidítésből lassan már semmit sem ért a kezdő felhasználó, az alaplapot pedig a számítógép legrejtélyesebb alkatrészének tartja. Tény, hogy ez a hardverelem sosem tartozott a "divatos" részegységek közé – elvégre kit érdekel, milyen az alváz? A helyzet azonban mostanra kezd megváltozni, és az alaplap képességeinek behatóbb ismerete immár az alapvető felhasználói ismeretek közé tartozik.

Többet ésszel, mint bővítéssel

A többi alkatrész elavulásával párhuzamosan előbb-utóbb az alaplapunk is ásataggá válik. Legtöbbször az történik, hogy miközben a többi részegységet viszonylag gyakran cseréljük, az "alváz" upgrade-jével inkább nem bajlódunk. Ha azonban nem akarunk új gépet venni, nem marad más, mint az alaplapcsere. Felmerülhet persze a kérdés, hogy ha egyszer az alaplap csak a többi részegység kiszolgálását végzi, miért kell egyáltalán lecserélni. Hát nem fog mindörökké működni?

A számítógépek fejlődése abban áll, hogy a hardvergyártók egyre nagyobb teljesítményű hardvereket készítenek. A változások egy idő után új szabványok kiérlelődésében öltenek testet, ezért a régi technikai megoldásokat újabbak váltják fel. E szabály alól az alaplapok sem jelentenek kivételt. Amikor az Intel felismerte, hogy a régi foglalat nem elég gyors az új processzorok számára, újat tervezett. Az eredmény: az új processzorhoz új alaplap is kellett. Amikor a videokártya-gyártók észrevették, hogy a régi PCI-szabvány visszafogja a fejlesztéseket, ők is kitaláltak valami újat (ez lett az AGP). Ugye már nem is kérdés, hogy vajon ehhez is új alaplap kellett-e? Ha tehát jó formában akarjuk tudni a gépünket, az alaplap upgrade-elését nem tudjuk kikerülni.

Régebben az efféle műveletek a fekete mágia kategóriájába tartoztak, és mindenképpen szakembert kellett hívnunk, aki munka közben varázsszavakat mormolt, mi több puszta foggal hámozta a kábelt. Ennek azonban vége, a művelet manapság már otthon is elvégezhető. (Kissé leegyszerűsítve ►

Az alaplap képességeinek behatóbb ismerete ma már az alapvető felhasználói ismeretek közé tartozik.

Bikkfanyelven

AGP (Accelerated Graphics Port) A legújabb és leggyorsabb szabvány a grafikus kártyák csatlakoztatására. Létezik 1x-es, 2x-es és 4x-es változata is.

BIOS (Basic Input/Output System) Központi vezérlőchip az alaplapon. A legújabb alaplapokon ezt frissíteni is lehet, ráadásul a művelethez szakember sem kell – csak töltsük le a megfelelő szoftvert BIOS-unk gyártójának honlapjáról.

CIH-vírus A BIOS upgrade-elhetőségét kihasználó program, amely törli annak tartalmát, használhatatlanná téve ezzel a gépünket. Bár a BIOS-chipek a többi részegységhez hasonlóan ugyanúgy foglalatba illeszkednek, újat szinte lehetetlen venni belőlük. Ha tehát gépünk CIH-vírussal fertőződik, az esetek többségében új alaplapot kell vennünk.

CPU (Central Processing Unit) A számítógép "agya". Ha kiveszed, olyan, mintha lobotómiát hajtanál végre rajta.

DIMM (Double Inline Memory Module) Olyan – a régebbi SIMM-nél gyorsabb – memóriamodul, amelynek mindkét oldalán vannak memóriachipek.

ISA (Industry Standard Architecture) A bővítőkártyák csatlakoztatásának régebbi módja. Sokkal lassabb a PCI-nál és az AGP-nél, ezért az újabb alaplapokon már nincs ISA-slot. Ha mostani gépedben nincsenek ISA-s hardverelemek, valószínűleg már nem is lesznek, mivel a PCI és az AGP szinte teljesen felváltotta régi szabványt.

PCI (Peripheral Component Interface) Az ISA-nál gyorsabb, az AGP-nél lassabb bővítőkártya-szabvány. A jelenleg kapható hardverelemek többsége ezt használja.

RTC (Real-Time Clock) A PC belső órája, amely a dátumért és a pontos időért felel.

SIMM (Single Inline Memory Module) A memóriamodulok régebbi és lassabb fajtája, amely még mindig nem halt ki teljesen.

USB (Universal Serial Bus) A perifériák (billentyűzet, egér, nyomtató, szkenner, digitális fényképezőgép stb.) csatlakoztatásának legújabb módja. Az USB-s eszközök hozzáadásakor és eltávolításakor nem kell újrabootolni a PC-t, mivel a Windows enélkül is felismeri őket. Nincs messze az idő, amikor a mosdókagylótól a vécécsészéig mindenen lesz majd USB-port.

▸a dolgot, csak arra kell ügyelnünk, hogy az új alaplapon mindent oda csatlakoztassunk, ahol az korábban volt.)

Mielőtt rohannánk a sarki szaküzletbe alaplapot venni, gondoljunk végig néhány dolgot. Mindenekelőtt azt kell megnéznünk, hogy a kiszemelt új darab be fog-e férni a régi házba. Nem minden alaplap egyforma méretű, ráadásul a konkrét számokon kívül az elrendezésre is érdemes odafigyelni: nem mindegy ugyanis, hogy pontosan hol és milyen szabvány szerint helyezkednek el a bővítőhelyek. Többnyire az is elég, ha csak a régi alaplapunkra vonatkozóan ismerjük ezeket a jellemzőket, hiszen az új ennek a helyére fog kerülni.

Az alaplapok piacának tekintélyes részét az integrált hang- és videokártyát tartalmazó termékek teszik ki. Megéri ilyet venni? Attól függ...

Ezután azt kell megnézni, milyen bővítőhelyekre van szükségünk. Ha egy viszonylag új PC alaplapját cseréljük le, valószínűleg csak PCI-os vagy AGP-s bővítőkártyákkal lehet dolgunk, a régebbi ISA-szabvánnyal már nem. (Egyébként még ma is rengeteg ISA-s alkatrész kapható, és legtöbbjük nevetségesen olcsó.) Ha tehát csak PCI-os kártyáink vannak, és később sem vágyunk majd AGP-s monitorvezérlőre, tökéletesen megfelelő egy csak PCI-os, esetleg PCI- és ISA-bővítőhelyeket egyaránt tartalmazó alaplap. A magunk részéről azonban - biztos, ami biztos alapon - az AGP-nélküli "alvázakat" már nem ajánljuk senkinek.

Ha mégsem élhetünk AGP nélkül, meg kell néznünk, melyik AGP-s sebességszabványt támogatja a kiszemelt termék. Az eredetit mostanában már 1x-esnek nevezik, arra a sebességre utalva, amellyel a videokártya és a rendszer többi része között az adatok utaznak.

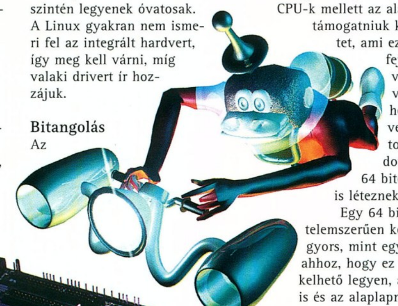
Az 1x-est itt is hamarosan felváltotta az eredeti szabvány kétszeresére képes AGP 2X, a legújabb alaplapok pedig már a négyszeres sebességet is támogatják (AGP 4X). Utóbbi lefelé kompatibilis régebbi kártyákkal.

3-in-1

Eredetileg az alaplap csak arra szolgált, hogy összeköttetést teremtsen a számítógép alkatrészei között. Az utóbbi időben azonban integrált termékek is megjelentek. Valaki kitalálta, hogy minek külön hang- vagy éppen videokártya, ha egyszer technológiailag lehetőség van ezeket lekicsinyíteni, és közvetlenül beépíteni. Az alaplapok piacának tekintélyes részét ma már az ilyen hibrid modellek teszik ki.

Megéri ilyet venni? Attól függ - ha elfogadjuk az átlagos kép- és hangteljesítményt, továbbá nem tervezzük a rendszer upgrade-jét, az integrált alaplapok valóban pénzt takarítanak meg. Ám a közvetlenül beépített hardverelemeket gyakran nehéz "megkerülni", bár a helyzet az utóbbi időben sokat javult, mivel a gyártók felismerték: nem mindenkinek tetszik, ha a hangkártya úgy szól, mint egy doboz kobra.

A Linuxhoz hasonló "underground" operációs rendszerek kedvelői szintén legyenek óvatosak. A Linux gyakran nem ismeri fel az integrált hardvert, így meg kell várni, míg valaki drivert ír hozzájuk.



Bitangolás

Az első PC-k 16 bitesek voltak, ami egyrészt a processzor, másrészt a processzor és az alaplap közötti adatforgalom sebességére utalt. A Pentiumok megjelenésével köszöntött be a 32 bit korszaka. A legjobb teljesítmény eléréséhez a CPU-k mellett az alaplapoknak is támogatniuk kellett a 32 bitet, ami ezen a téren is fejlesztésekhez vezetett. A hardvergyártók késhegyre menő versenye azonban tovább folytatódott, és ma már 64 bites processzorok is léteznek.

Egy 64 bites rendszer értelemszerűen kétszer olyan gyors, mint egy 32 bites, bár ahhoz, hogy ez valóban érzékelhető legyen, a processzornak is és az alaplapnak is ezzel a megnövelt sebességgel kell dolgoznia. Na vajon mi következik ebből? Eltaláltad - új alaplap. A 64 bites alaplapokkal viszont egyelőre bajosan lehetne Dunát rekeszteni. Nem lehetetlen persze az sem, hogy 32 bites alaplapba tegyük a 64 bites processzort, a sebességnövekedés azonban így kevésbé lesz jelentős. Az igazi áttörést tehát csak az új alaplapok megjelenésétől várhatjuk.

Mi ebből a tanulság?

Ha rászánod magad az alaplapvásárlásra, ne hagyd, hogy olyasmit sózzanak rád, amire igazából sosem lesz szükséged. Előbb döntsd el, mire fogod használni az új rendszert, mennyire gyors gépet szeretnél és hogy mikor tervezed a következő upgrade-et. Először érdemes (egy újabb típusú) processzort választani, és ehhez szabni az alaplapot. Ha szakembertől kérsz tanácsot (például az eladótól), készülj fel előre, mit fogsz kérdezni. Ne csak a sebességre gondolj - egy nagyon könnyen használható PC-vel gyakran többre mész, mint egy nagyon gyorssal.

A régebbi alaplapokon processzorcsere esetén még jumperekkel kellett bajlódni, mostanában viszont a BIOS-on keresztül is elvégezhetjük a szükséges módosításokat. Mint ahogy a fentiekből kiderülhetett, szó sincs arról, hogy a számítógépünk legfontosabb alkatrésze a legbonyolultabb is egyben - pontosan annyira bonyolult (vagy egyszerű), akár az összes többi részegység. Azok az idők pedig, amikor legtöbbünk a házat is csak félve csavarozta szét, a merevlemez kicserélése pedig rémálomként lebegett előttünk, maradjanak meg szép emléknek. **PCF**



Légi felvétel egy orosz ipari centrumról. A fehér egyenépületekben zsúfolódnak össze a munkáscsaládok.

Alaplapokról alaposabban

Különböző processzortípusokhoz különböző alaplap kell. Előbb CPU-t válassz, és csak azután nézz körül, hová tudnád beépíteni...

AMD Athlon
Az AMD üdvöskéje már a 700MHz-et is maga mögött hagyta. Az Intel riválisa saját Slot A interfészét használja az illesztésre, amely kívülről sokban hasonlít a Slot 1-re, belülről viszont teljesen más, és a két megoldás nem is kompatibilis. Ehhez a processzorhoz speciális, Athlonos alaplap kell, mint amilyen például a GigaByte GA-71X.

AMD K6-III
Az AMD korábbi modellje méltó vetélytársa a PII-nek és a PIII-nak. A processzor a Socket 7 továbbfejlesztett változatát, a Super7-et (más néven Super Socket 7-et) használja. A Socket 7-tel vagy a Slot 1-gyel ellentétben Super7-es alaplapból kevesebb van, ezért érdemes a boltban pontosan rákérdezni.

Intel Pentium, AMD K6 és K6-II
Ezek a (mára már elavult) processzorok használták a fentebb említett Socket 7-et. Ilyen alaplapok még mindig százával kaphatók, bár számuk napról napra csökken.

Intel Pentium II
Jelenleg ez számít belépő szintű processzornak. A PII-vel az Intel hátat fordított a Socket 7-nek, és megismertetett minket a Slot 1-gyel, amelyet persze a régebbi alaplapok nem támogatnak. Slot 1-es alaplapból szintén nagy a választék.

Intel Pentium III
Az Intel jelenlegi leggyorsabb processzortípusa szintén a Slot 1-et használja, arra azonban ügyelni kell, hogy a kiválasztott alaplap a CPU nagyobb órajelét is támogassa.

Alaplapgyártók
Alaplapot sokan gyártanak, ám mi csak néhány céget említünk meg közülük. Ezek mindegyike teljes termékskálával rendelkezik, tehát a régebbi processzorok mellett az AMD Athlonhoz is kínálnak alaplapot. Akik a részletekre is kíváncsiak, látogassanak el a Motherboard Homeworld weboldalra (www.motherboards.org/manufact.html).

ASUS: www.asus.com
GigaByte: www.gbt-tech.co.uk
Soyo: www.soyousa.com

Astérix & Obélix

A KILENCVENES ÉVEK LEGNAGYOBB EURÓPAI FILMSIKERE DECEMBER 23-TÓL A MOZIKBAN!











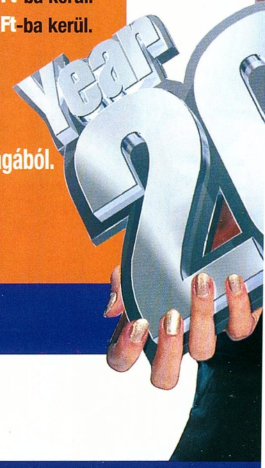


A FLAMEX forgalmazásában a RENN PRODUCTIONS a RENAULT HUNGARY támogatásával bemutatja CLAUDE BERRI filmjét CHRISTIAN CLAVIER GERARD DEPARDIEU ROBERTO BENIGNI „ASTERIX & OBELIX versus CAESAR"
A forgatókönyvet írta és a filmet rendezte CLAUDE ZIDI ALBERT UDERZO és RENÉ GOSCINNY karakterei felhasználásával Dialógusok GÉRARD LAUZIER További szereplők MICHEL GALABRU CLAUDE PIÉPLU DANIEL PRÉVOST PIERRE PALMADE LAETITIA CASTA ARIELLE DOMBASLE SIM
MARIANNE SÄGEBRECHT GOTTFRIED JOHN JEAN-PIERRE CASTALDI JEAN-ROGER MILO JEAN-JACQUES-DEVAUX Zene JEAN-JACQUES GOLDMAN és ROLAND ROMANELLI Gyártó JRG és RENN PRODUCTIONS
Fényképezte TONY PIERCE-ROBERTS Díszlet JEAN RABASSE Jelmez SYLVIE GAUTRELET Vizuális effektusok PITOF Vágó NICOLE SAUNIER/HERVÉ DE LUZE Hang HENRI MORELLE/FRÉDÉRIC DUBOIS/VINCENT ARNARDI/THIERRY LEBON
Produkciós vezető LÉONHARD GMÜR (MÜNCHEN) / PATRICK BORDIER (PÁRIZS) Executive producer PIERRE GRUNSTEIN Associate producer THOMAS LANGMANN FRANCIA-NÉMET-OLASZ kooprodukció a CANAL+ valamint a CENTRE NATIONAL DE LA CINÉMATOGRAPHIE közreműködésével
A film magyarországi forgalmazását a EURIMAGES, a UNIFRANCE FILMS és a FRANCIA INTÉZET (Budapest) valamint
a RENAULT HUNGARY az RTL KLUB a DANUBIUS RÁDIÓ és a PEPSI támogatta.
A film zenéjét kiadja a SONY MUSIC

100 FORINTNAK 53 A FELE – NÁLUNK.

ÉS EZ NÁLAD MARAD!

AKÁR 53%-OT IS MEGTAKARÍTHATSZ, HA ELŐFIZETSZ A PC FORMAT MAGAZINRA. HOGY JÖN EZ KI?



Fél évre: 6 szám és 2 teljes verziós program összesen 22 000 Ft, neked ehelyett 9 990 Ft-ba kerül.
Egy évre: 12 szám és 2 teljes verziós program összesen 34 000 Ft, neked ehelyett 15 990 Ft-ba kerül.

HA ELŐFIZETSZ!

És ez még nem minden…

Ugyan miért fizetnél elő erre az újságra?

- Talán mert mindig szeretnéd tudni a legfrissebb híreket a számítástechnika világából.
- Esetleg azért, mert így ezek a hírek egyenesen az otthonodba érkeznek.
- Bizonyára az sem mellékes, hogy rendkívül kedvezményes áron kapod őket.
- Persze tudjuk, Téged a potya programok érdekelnek az ajándék CD-ken.

PC FORMAT. AMI EDDIG A PC MELLŐL HIÁNYZOTT...

Előfizetőink két szoftvert választhatnak az alábbi programokból!



Lakástervező 3 dimenzióban

Értéke: 4 990 Ft



Kerttervező 3 dimenzióban

Értéke: 4 990 Ft



Nyelvész 1. Angol/Német kezdő

Értéke: 4 990 Ft



Nyelvész 2. Angol/Német középhaladó

Értéke: 4 990 Ft



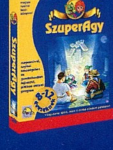
Játszóház 1.

Értéke: 5 490 Ft



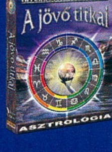
Digitális könyvek 2.

Értéke: 3 990 Ft



Szuperagy

Értéke: 5 990 Ft



A jövő titkai/ horoszkóp

Értéke: 4 990 Ft



Hogyan fizethetsz elő?

1 Egyszerűen!

Töltsd ki a mellékelt kupont és küldd vissza címünkre!

vagy...

2 OTP bankkártyával, egyetlen telefonhívással: (1) 266 0000

Telefonon:
(1) 467 6720-as telefonszámon mindennap 0-24 óráig.

Faxon:
A mellékelt kupon elküldésével a (1) 457 1123-as faxszámra.

Postai úton:
A mellékelt kuponnak a kiadó címére való elküldésével.

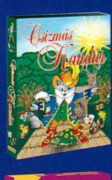
Interneten:
A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

Tehát nem nehéz, csak AKARNI KELL!



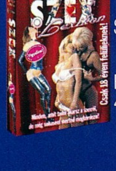
Tolnai Világtörténelem

Értéke: 2 990 Ft



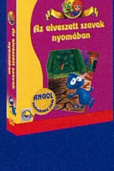
Csizmás Kandúr

Értéke: 5 990 Ft



Szexlexikon

Értéke: 4 990 Ft



Az elveszett szavak nyomában

Értéke: 5 990 Ft

A nagy érdeklődésre való tekintettel meghosszabbítva február 11-ig!

PC Format Játszótér

A sokoldalú PC magazin

Bevezető

Mit is ígértek a filmek 2000-re? Kikattant áramkörű gyilkos kiborgokat, űrben eltévedt csillaghajókat, a majmok általános hatalomátvételét? Már nem is emlékszem pontosan. Attól azonban, hogy ezek közül semmi sem következett be, még kezdődhetne izgalmasabban az új évezred! Sajnos ugyanis a hónap játéktermése nem valami gazdag. Nehezen is állt össze az anyag. Na jó, még mielőtt előásnád a szekrény mélyéről nagyapa rongylabdáját, gyorsan elárulom, nem olyan tragikus a helyzet. Azért a tesztelt cuccok között ott találod a jó öreg Lara legújabb kalandjait, a Tomb Raider: The Last Revelation nevű rég várt anyagot, az Urban Chaost, a Rayman 2-t és az Atlantis 2-t. Ha pedig valami igazi téli kalandra vágysz, de nincs kedved kibújni a papucsodból, a Supreme Snowboardot ajánlom a figyelmedbe.

Ugye nincs ok aggodalomra? Csapj a lapok közé, élvezd az új évezred első termését!

Az Újévvel nemcsak egy új évezred, hanem az új PC Format is beköszönt vaskos Játszótér rovatával. Az izgalom a tetőfokára hág.

Aranyos esélyek

Az új millennium egy teljesen új Aranyérmet kíván.

A FRANCBA, MÁRIS ITT VAGYUNK 2000 januárjában, egy csillogó, új évezredben és a PC-s szórakoztatás új korszakában. A játékok - kihasználva az izmos hardvereket - rohamléptekkel fejlődtek az elmúlt néhány év során, és szebb vizuális, jobb hangélményt nyújtva sokkal-sokkal több örömöt okoztak használóiknak. A processzorok egyre gyorsabbak, a programozók egyre ügyesebbek, és a játékok jobbak, mint valaha. A PC-s játékok világának örömteli ténye, hogy minden évben azt tartottuk a játékokról, alaposan lekörözik az elmúlt év erőfeszítéseit, azonban ezzel egyre nehezebbé válik megfejteni, az (új és régi) játékok hogyan illeszkednek a nagy körforgásba. Melyek lesznek azok a maradandó klasszikusok, amelyekkel még öt év múlva is játszunk és beszélünk róluk? És melyek lesznek azok, amelyek rövid időn belül eltűnnek a süllyesztőben? Úgy döntöttünk, hogy megragadjuk a lehetőséget, a 2000. évet átalakítjuk a saját Nulladik Évünkké, és egy szigorú pillantással felmérjük, pontosan mitől is lesz egy játék kiemelkedő.

Rendszer követelmények

A játékoknak mindenáron azon kell lenniük, hogy kihasználják az új, csúcsminőségű hardverekben rejlő lehetőségeket, de nem mindenki elég szerencsés ahhoz, hogy legyen is egy saját álomgépe. Így egy jó játéknak képesnek kell lennie futni egy PII 400 processzorral, 64Mb RAM-mal és egy második generációs 3D videokártyával felszerelt gépen. Szerintünk jelenleg ez tekinthető átlagos konfigurációnak.

Irányelvek a játszhatóságról

Egy játéknak nemcsak a rajongókat kell elszórakoztatnia, hanem jobb esetben mindenkit, aki azt kipróbálja. Az eredetiség szintén előny éppúgy, mint a könnyű használhatóság – azok a játékok, amiket nehéz végigjátszani, nem okvetlenül kezelhetőek nehezen. Az Age of Empires 2 és az Alpha Centauri egyaránt jó példája annak, milyen összetett lehet egy játék, és mégis milyen kivételesen egyszerű megismerkedni és játszani vele. A vásárló a súlyos ezresekért értéket is szeretne kapni, így a hosszúság szintén fontos tényező – azok a játékok, amelyek egy nap alatt végigjátszhatóak, nem érdemlik a meg az Aranyérmet.

Ajánlott vétel – Arany-érem – A sokoldalú PC magazin – PC Format – Január 2000

Szerintünk ezek a tényezők létfontosságúak egy játék színvonalának eldöntésekor, és ez az, amiért a PC Format Látlelet rovata szavatolja számodra, hogy egy játékot megéri-e megvenni, vagy adott esetben nem. Hogy áldozzunk az örökkévalóságnak is, megnyitottuk Etalon rovatunkat. Ide kerülnek be egy-egy kategória legjobbjai, és az újabb pályázóknak már ezeket kell lemosniuk a pályáról.

Aranyérem

Mindig elmondtuk, hogyan működnek a dolgok, ha a játékokról esik szó, és ezt ezután is így tesszük – ha egy játék nagyon különleges és valami miatt kivívja az egész csapat osztatlan elismerését, megkapja az Aranyérmet. Ha nem jó, azt is közzétesszük. Ám az eközben folyamatosan fejlődő játékok miatt elérkezett az idő, hogy újragondoljuk, mi tesz egy játékot igazán nagyszerűvé, és egyértelműen jelezzük, miért van ez így. Hogyan tesszük hát ezt meg ezután? Nos, az egyik legfontosabb változás, hogy készítettünk egy új Aranyérmet. Ez is a minőséget képviseli, és csak a 90 vagy annál magasabb százalékra értékelt játékok kapják meg. Azonban megjelenik rajta a játék értékelésének éve és hónapja is. PCF

Megragadjuk a lehetőséget, és a 2000. évet átalakítjuk a saját Nulladik Évünkké.

Etalon

Ezek azok a játékok, szimulátorok, amelyekhez a többit hozzámérjük. Ők a Beatles megfelelői a játékok porondján.

Akció kaland
Nomad Soul 91%
Outcast 89%
Urban Chaos 87%

Repülőgép szimulátorok
Flight Sim 2000 85%
Fly! 88%
MiG Alley 88%

Sport
Brian Lara Cricket 88%
FIFA 2000 90%
MS Baseball 2000 89%

3D lövöldözős
Aliens vs Predator 91%
Half-Life 95%
Quake 2 95%

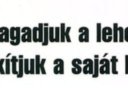
Autóverseny
Colin McRae Rally 90%
Le Mans 24 Hours 90%
TOCA 2: Touring Cars 90%

Szerepjátékok
Baldur's Gate 86%
Silver 90%
Ultima Online 2 91%

Stratégia
Age of Empires 2 92%
C&C: Tiberian Sun 90%
Pharaoh 90%

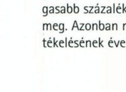

AvP:aieeeeeeeeeeeee!

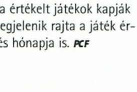

Outcast: mmmmmmm.


TOCA 2: vrooooooom!


Fly!:neeeeeowwwww!


Silver:allakazaaaaam!

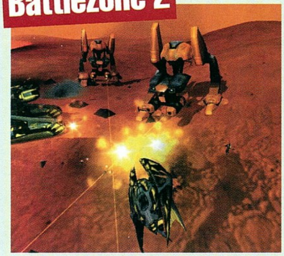

FIFA 2000: yeeeaaah!


Tiberian Sun: booooff!

Jön, jön, jön!

Íme egy rövid felsorolás azokból a játékokból, amelyeket közelebbről is megvizsgálunk a következő számban. Már most látszik, hogy ez egy nagyszerű év lesz!

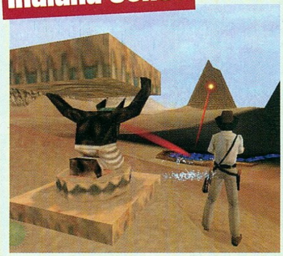
Battlezone 2



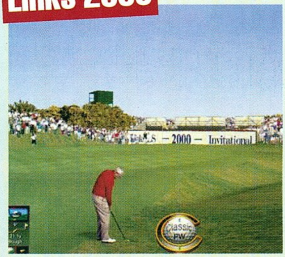
Daikatana



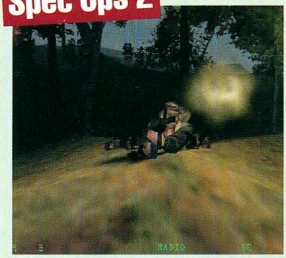
Indiana Jones



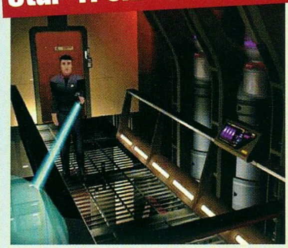
Links 2000



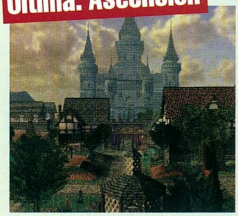
Spec Ops 2



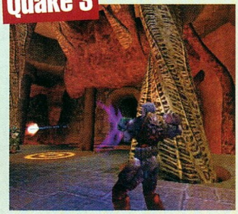
Star Trek: Hidden Evil



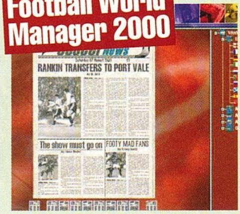
Ultima: Ascension



Quake 3



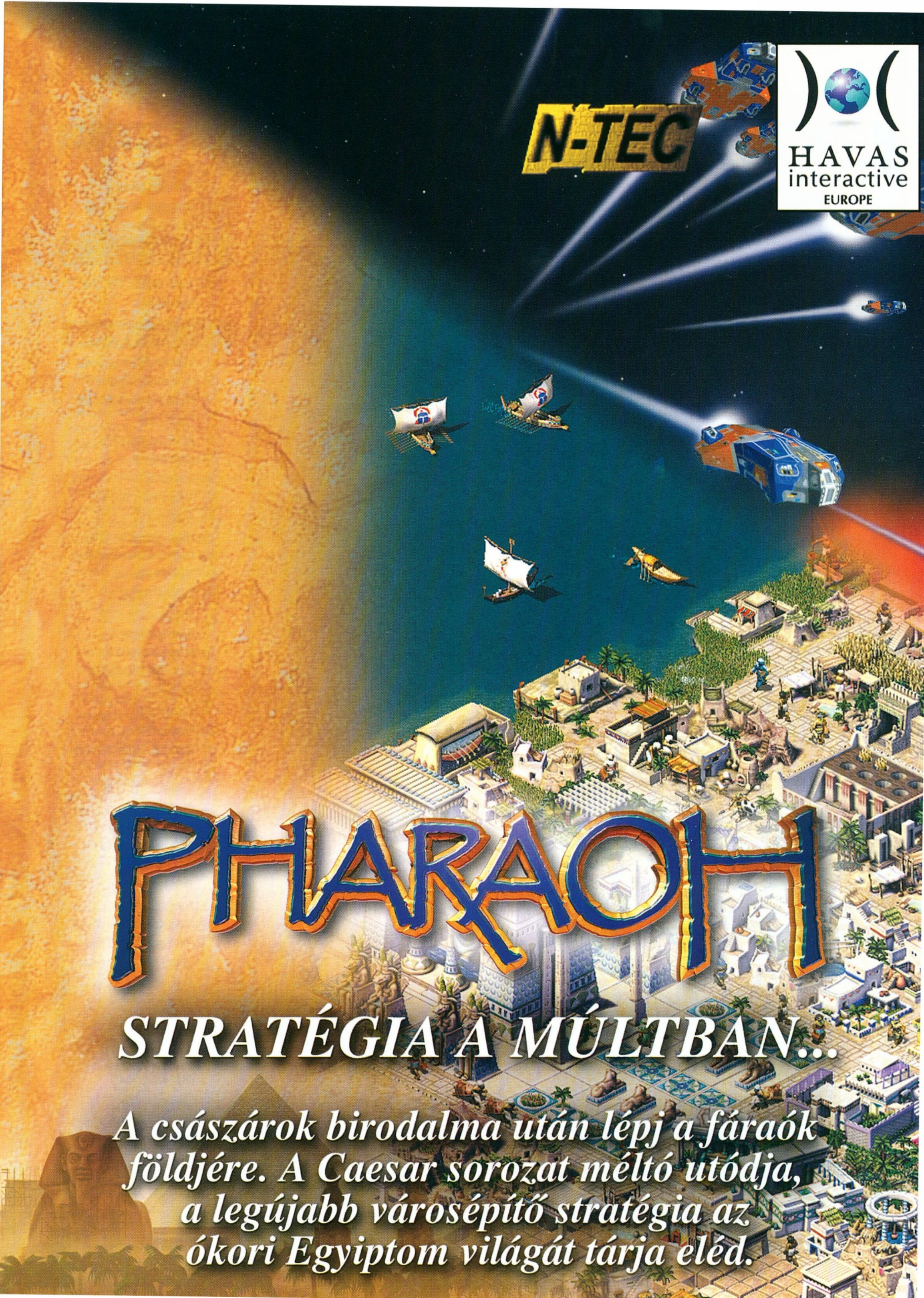
Football World Manager 2000

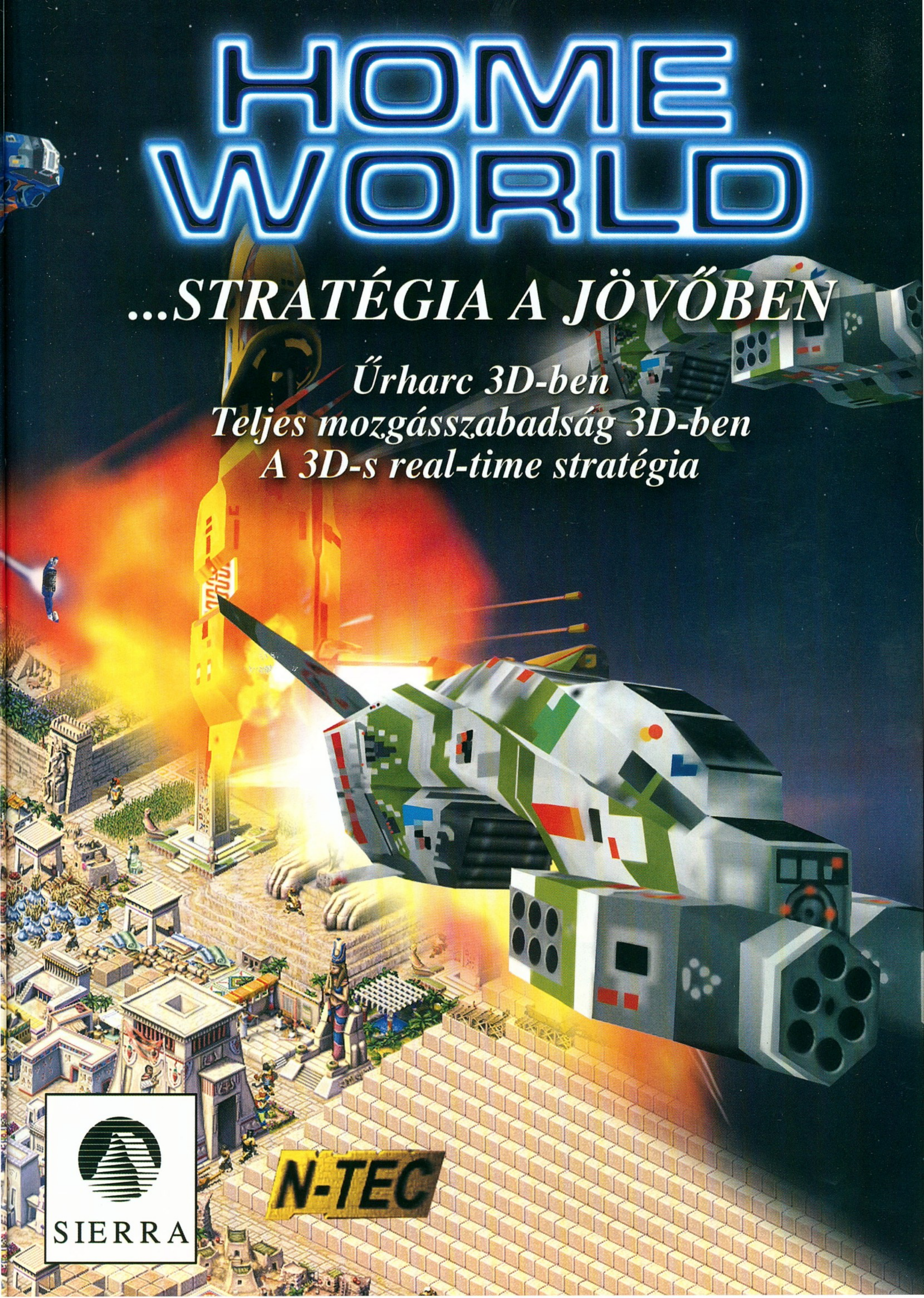


Váróterem

Látlelet

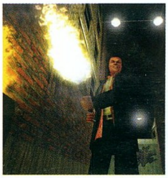
Tippek és Taktikák

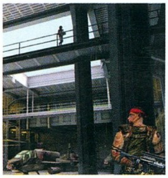

N-TEC
HAVAS
interactive
EUROPE
PHARAOH
STRATÉGIA A MÚLTBAN...
A császárok birodalma után lépj a fáraók földjére. A Caesar sorozat méltó utódja, a legújabb városépítő stratégia az ókori Egyiptom világát tárja eléd.

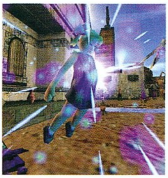

HOME
WORLD
...STRATÉGIA A JÖVŐBEN
Űrharc 3D-ben
Teljes mozgásszabadság 3D-ben
A 3D-s real-time stratégia
N-TEC
SIERRA



















A következő év legjátszottabb játékai (bal felső sarokból óramutató szerint): *Delta Force 2, Final Fantasy 8, Messiah, Crusaders of Might and Magic, Hitman, Heavy Metal: FAKK 2, C&C: Renegade* és *Max Payne.*



Játékok 2000-ben

Ha tovább olvasol, megtudhatod, mivel ütöd el az időd 2000-ben. Ha meg lesz tartva. És még lesz kedved játszani.

AZ ÚJ ÉV ÚJ ÉVEZREDET IS jelent egyben, így az elkövetkezendő hónapok új játékai valószínűleg a későbbi nemzedékek számára is emlékezetesek lesznek. A felhozatal egyébként különösen jónak ígérkezik. Egyes címekre már jó ideje várunk, hiszen a Diablo 2 vagy a Black and White megjelenése már régóta csúszik. Vannak persze kevésbé falrengető játékok is, amelyekre talán kevesebben fenik a fogukat, pedig lehet, hogy végül ezek lesznek a befutók.

Bizonyára feltűnik majd, hogy egyes hónapok – elsősorban az őszi és téli időszakban – mintha visszafogottabban szerepelnének, de aggodalomra nincs ok, unatkozni jövőre sem fogunk. Arra például nagy összegben mernénk fogadni, hogy a FIFA-, az NHL-, a Madden vagy a Tomb Raider-sorozat újabb taggal fog gyarapodni valamikor a Karácsony előtti hónapokban. Mi, itt a PCF-nél az ünnepek alatt kissé elengedtük magunkat, az új évben azonban összébb húzzuk a nadrágszíjat, és a sok jóval kecsegtető előzeteseken felbuzdulva ünnepélyesen felállítottunk egy perselyt, rajta a felirattal: "JÁTÉKOK 2000".

Január

Messiah

Ne hagyd ki!



Interplay
www.interplay.com

A Shiny mostanában igencsak keveset hallatott magáról. PC-n legutóbb az *MDK*-t hozták ki, de ennek is már lassan három éve. A cég azóta folyamatosan új shooterjét, a *Messiah*-t fejlesztette, amely az előzetesek alapján sok jóval kecsegtet, így megbocsátható a hosszú szünet. A *Messiah*-ban Bob, a Földre szállt angyal szerepében találod magad, akit az Úr azzal a paranccsal küldött le közénk, hogy elrendezze az itteniek komornak látszó jövőjét. A hangulat tehát adott, már csak az utadba kerülő halandók lelkét kell megszerezned (majdnem pontosan úgy, ahogy a *Nomad Soul*-ban), hogy aztán páncélként vagy álcaként használd azokat, míg meg nem találod és el nem pusztítod magát a Sátánt.

Összesen több mint 40 lelket tehetsz magadévá, a patkánytól a behemót szörnyetegekig, miközben ügyelned kell arra, hogy a robotok, és más "lelketlen" lények nehogy rád vessenek szemet. A játék számos újítással kecsegtet, és lenyűgöző látványt ígér. Már alig várjuk, hogy a kezünk közé vehessük...

Army Men: Air Attack

3DO
www.3do.com

Próbáljuk meg segítség nélkül kitalálni, miről szólhat ez a játék... Való igaz, a név nem hagy sok kétséget afelől, hogy visszatértek a műanyag katonák, ám ezúttal repülőgépeiket is magukkal hozták. Captain William Blade vezetésével négy helikopter, néhány adag levegő-föld rakéta és némi napalm felett rendelkezhetünk, a megszokott szárazföldi csapatok és járművek mellett. Az első részt grafikailag messze maga mögött hagyja a folytatás, ami persze szükséges, de korántsem elégséges feltétel.

Diablo 2

Sierra
www.sierra.com

Az internet egyik legnépszerűbb multiplayer játékának hamarosan itt a második része. Marad az izometrikus grafika, rosszfiúkból és kazamatákból azonban új típusok jelentek meg.

Az új interfésszel állítólag sikerült kijavítani az első rész sokat bírált irányítását. Az online gamereknek megint lesz miről beszélniük, a megfertőzetlen többiek viszont továbbra is bambán figyelik majd a képernyőt, és fogalmuk sem lesz, mi tetszik ezen ennyi embernek.

Final Fantasy 8

Eidos
www.eidos.com

RPG-ben továbbra is a Square a legjobb. A csapat már eddig is olyan gyöngyszemekkel örvendeztetett meg minket, mint a *Secret of Mana* vagy a csodálatos *Final Fantasy*-sorozat.

Az utóbbi újabb részében Squall nevű főhősünket irányítva kell végigjárnunk a szebbnél szebb helyszíneket. Utunk során számtalan ellenséggel találkozunk, harcban megfáradt testünk azonban rögvest új erőre kap, amint végignézzük a megszámlálhatatlan videobejátszás egyikét.

Soldier of Fortune

Activision
www.activision.com

Az élet amúgy sem habostorta, hát még ha az embernek terroristákkal kell megküzdenie. Az Activision régóta várt játékában egy "szerencsevadász" bőrébe kell bújnunk, aki garázda csapatok megregulázását kapta feladatául. Az egyes megbízatásokat többféle módszerrel lehet teljesíteni: mehetünk fejjel a falnak, amolyan ki-ki alapon, de a finnyásabbak számára elegánsabb, dinamitos módszerek is léteznek.


Delta Force 2

Február

Ne hagyd ki!

Delta Force 2

Nova Logic
www.novalogic.com

Talán furcsának hangzik, de tény, hogy a *Delta Force* második része már egy ideje kapható az USA-ban, bár az amerikai verzió állítólag még nem a játék végleges formája. A türelmetlen amerikaiak ugyanis már nem bírták tovább a várakozást, és noha hamarabb jutottak hozzá a Nova Logic üdvöskéjéhez, nem használhatják a beígért összes funkciót. A türelmesebb európaiak később, ám a maguk teljességében élvezhetik az izgalmasabbnál izgalmasabb kommandós kalandokat.

Küldetéseinket persze nem egyedül, hanem egy kisebb csapat élén kell teljesítenünk, és fegyverekből is elég széles a választék. Az eddig látottak alapján mi a *Delta Force 2*-t tartjuk minden idők egyik legrealisztikusabb játékának. Ha kipróbálod, milyen érzés éjjel kúszni a derékig érő fűben, és infratávcsővel lesni az ellenség minden lépését, rájössz, hogy igazunk volt.

Dark Reign 2

Activision
www.activision.com

Az eredeti játék sokaknak tetszett ugyan, mégsem vert igazán nagy hullámokat. Josh Resnick, a *Dark Reign*-t fejlesztő Pandemic Studios vezetője azonban bízik abban, hogy az újításokkal – elsősorban a 3D-re való váltással – újabb híveket szereznek. A lényeg persze változatlan marad, bár néhány újítás igencsak megváltoztathatja az eddig megszokott játékmenetet. Mostantól ugyanis a térképen kívülről is lehet nyersanyagokat szerezni...

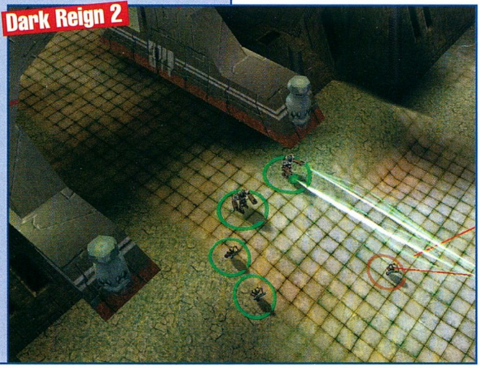

Dark Reign 2


Star Trek

Star Trek: Armada

Activision
www.activision.com

Gene Rodenberry népszerű teremtményei ismét eljönnek hozzánk. A küldetéstől függően választhatjuk a borgok, a klingonok vagy a romulanok flottáját ebben a *Star Trek*-világ minden erényét felvonultató stratégiában. Phaserjeink nem pihenhettek soká, itt az ideje leporolni őket. Ha nem lenne phaserünk, egy banánra erősített alkoholos filc is megteszi.


Dark Reign 2

Március

Ne hagyd ki!

Grand Prix 3

MicroProse
www.microprose.com


Grand Prix 3

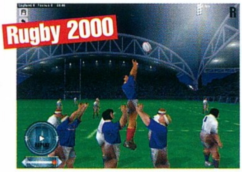
Geoff Crammond, akinek többek között a *Stunt Car Racer*-t, és mindenekelőtt a *F1GP*-sorozatot köszönhetjük, új játékkal jelentkezik. Crammond renoméja elég nagy ahhoz, hogy akár vakon is megbízzunk benne, de amivel most rukkol elő, az az előjelekből ítélve tényleg fantasztikus.

Lélegzetelállítóan részletes pályákon körözhetünk, ahol minden bucka, kavicsfelverődés és üres kólásdoboz pontosan ott van, mint a valóságban. Az irányítás minden korábbi hasonló próbálkozásnál élethűbb, és ha valami nem tetszik, mi is beállíthatunk minden apró részletet, a légterelők állásától a szükséges benzin mennyiségéig. A valószerűség szinte mellbevágó, és csak tovább fokozódik, ha beszerzünk egy szinte már kötelezőnek tekinthető force feedbackes kormánykereket. A MicroProse a hálózati és az internetes játékra is nagy hangsúlyt fektetett.

Rugby 2000

EA Sports
www.easports.com

A *Rugby 2000*, az EA első igazi rögbis játéka az eredeti tervek szerint a rögbi-világbajnokságra jött volna ki, de – ahogy az már lenni szokott – nem jött, és csak március táján várható. A boltokba kerülő verzióban szerencsére a résztvevők bármelyikével végigjátszhatjuk majd a vb mérkőzéseit. A igazihoz hasonlóan a PC-s változatban is kemény jeleneteket láthatunk, az EA Sportstól már megszokott 3D-s kiszerelésben.
A rögbi nálunk kevésbé népszerű, bár állítólag egyrészt technikásabb sport, mint a foci, másrészt minden ellenkező híresztelés ellenére nem gyakoriak a sérülések.


Rugby 2000

Thief 2

Eidos
www.eidos.com

Ismét mi lehetünk a tolvajok fejedelme, akinek minden a kezéhez ragad, legyen az akár a világ legféltettebb és legjobban őrzött kincse is. Könnyű dolgunk azonban most sem lesz, mivel állig felfegyverzett őrök állnak minden fordulóban, és ellenfeleink többször is megpróbálnak kelepcébe csalni minket.
A lényeg, hogy ne keltsünk feltűnést, és akkor nem történhet baj. Végszükség esetén pedig használjuk az íjunkat.


Thief 2

Május

Ne hagyd ki!

Star Wars: Force Commander

LucasArts
www.lucasarts.com

A *Force Commander*-t már olyan régóta fejlesztik, hogy az elején még az okozott fejtörést a programozóknak, hogy a játék kompatibilis legyen az összes lyukkártya-leolvasóval.
A *Csillagok háborúja*-sorozat rajongói már bizonyára alig várják, hogy

Április

Ne hagyd ki!

Black and White

Lionhead
www.lionhead.co.uk

Amikor Peter Molyneux otthagyta a Bullfrogot és megalapította a Lionhead Studiost, sokan egy rozsdás garast sem adtak volna a *Populous* és a *Dungeon Keeper* megalkotójának további karrierjéért. Ám ha hinni lehet a *Black and White*-ról eddig napvilágot látott információknak és screenshotoknak, Molyneux úr jövője miatt felesleges aggódnunk.

Az új játékban egy varázslót irányíthatunk, akinek az Édenkertet kell uralma alá hajtania. Feladatunk azonban nem merül ki az általunk választott civilizáció megvédelmezésében - arra is figyelnünk kell, hogy ne bomoljon fel az erőegyensúly köztünk és a rivális varázslók között. Támadni akkor tudunk, ha előbb Titanokat építünk, előbb azonban elég tekintélyt és - a Bullfrog nyomdokain haladva - manát kell szereznünk. Nem vagyunk jósok, de hogy a *Black and White* nagyot fog szólni, az biztos.

Crusaders of Might and Magic

3DO
www.3do.com

A *Might and Magic*-sorozatból világszerte összesen 3,5 millió példányt adtak el. Nem rossz, ugye? A *Crusaders* az első 3D-s verzió lesz ezek közül, és - mint eddig - most is kiélhetjük perverz szerepjátszó hajlamainkat. Testvérlapunknak, az amerikai *Next Generation*-nek nyilatkozva a 3DO vezetője, Trip Hawkins elmondta, hogy a végeredmény egy "ragyogóan játszható, akciódús" RPG lett, amely a csodálatos *Might and Magic*-univerzumban játszódik. Kíváncsian várjuk, mi sül ki a 3D-s akció és a szerepjáték kereszteződéséből.

Deus Ex

Eidos
www.eidos.com

Mit szólnál ahhoz, ha egy nanotechnológiailag felturbózott terroristaellenes ügynök szerepében találnád magad? Ha kibírod áprilisig, a (korábban az id-nél dolgozó John Romero vezette) Ion Storm valami ilyesmit tartogat a számodra.
Az első ránézésre meglehetősen borongósnak látszó *Deus Ex* szintén a 3D-s akció és az RPG találkozásánál tátongó piaci rést próbálja betölteni. Csak remélni tudjuk, hogy ez sikerül.

Hitman

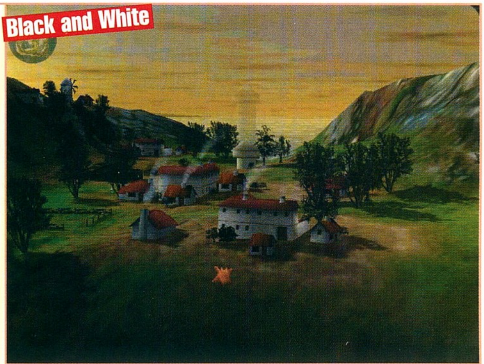
Eidos
www.eidos.com

Kopaszra borotválja a fejét, elegánsan öltözik és mindig van nála fegyver, ki az? Nem, nem Zámbó Jimmy inverzéről van szó, hanem az Eidos új 3D-s játékáról.
A Hitmant nem a könnyedebb műfajok kedvelőinek szánják: állítólag sok hullára és még több vérre van kilátás.

UEFA Champions League

Eidos
www.eidos.com

Emlékszel még a *Michael Owen's World League Soccer*-re? A Liverpool csatára nem okozott csalódást, a *FIFA*-t azonban nem tudta megszorítani.
A Silicon Dreams, az első verzió fejlesztője áprilisban újabb kísérletet tesz, ám ezúttal már nem nevesíti segítőjét. A fiúk ehelyett UEFA-licencet szereztek, amely a valósághű európai kupa-rangadókon túl minden bizonnyal az engine-en is érezteti majd a hatását.





Június

Ne hagyd ki!

Anachronox

Eidos
www.eidos.com

Az idétlen cím nem csak a rossz RPG-k sajátja - ennek bebizonyítása lesz az *Anachronox* legfőbb feladata. A játékban az Ion Storm beharangozója szerint Sly Boots és Stiletto Anyway bőrébe bújva kell végigjárnunk a galaxist földönkívüliek után kutatva.
Az *Anachronox* a *Quake 2* enginejének továbbfejlesztett grafikus motorját használja, és a fejlesztők az események látványosabbá tétele érdekében rengeteg FMV-t ígérnek. Ha minden igaz, a *Final Fantasy 8* és a *Half-Life* kereszteződésére készülhetünk.

A játék mind a 100 szintjét végignyomva összesen 12 bolygóra juthatunk el, és utunk során 150 féle szörnnyel és 400 egyéb szereplővel találkozhatunk. Az Ion Storm szerint azonban az igazi újdonságot a forradalmian új kameramozgás jelenti. Állítólag a harci jelenetekben a környezet adottságait a szokásosnál jobban ki lehet majd használni.

Rising Sun

Take 2
www.take2games.com

A *Rising Sun* története 1941-ben játszódik, amikor a japánok váratlanul megtámadták Pearl Harbort. A játékban az ő hadseregüket kell vezetned, feladatod az lesz, hogy elfoglald Manilát, Szingapúrt vagy a Csendes-óceán nyugati részének más stratégiai jelentőségű pontját. Jól tudjuk, hogy a "felkelő nap országának" harcosai akkoriban hőstettnek tartották, ha meghalhattak a császárukért, a kamikazeakcióknak így bizonyára nagy jelentőségük lesz.

Command & Conquer-ezhessenek, mi viszont nem állhatjuk meg, hogy hangot ne adjunk a játékkal kapcsolatos kételyeinknek. A *Force Commander* küldetésekre épülő stratégia, amelyben a Birodalom vagy a lázadók oldalán az egész trilógiát végigharcolhatjuk.
A missionök közben nincs fejlődés, tehát azokkal a gépekkel és egységekkel kell végigharcolni az egészet, amelyek az elején rendelkezésre állnak. Mi a magunk részéről kicsit már unjuk az efféle küldetésesdit, és jobb szeretnénk, ha a műfaj végre valami újdonsággal állna elő. Az persze jó, hogy egy időre ismét Han Solónak képzelhetjük magunkat. De mi lesz, ha megöregszünk, és olyan negédes filmekben fogunk újra feltűnni, mint a Sabrina?

International Cricket Captain 2000

Empire
www.empire.co.uk

Ha valaha is vágytál arra, hogy egy csapat husánggal hadonászó úriember lesse a parancsaidat, akkor vagy maffiafőnök szerettél volna lenni, vagy krikettjátékos. Az előbbi esetben a *Kingpin*-t ajánljuk, az utóbbiban viszont az *ICC 2000*-et. Válassz játékosokat, határozz a követendő taktikáról és vezesd győzelemre csapatod a földkerekség egyik legarisztokratikusabb sportjában. Az pedig, hogy a krikettben többnyire semmi sem történik, igazán nem az *ICC 2000* hibája.

Nox

Electronic Arts
www.ea.com

A Westwood a látszólag soha véget nem érő *Command & Conquer*-sorozatról híres, ám ezúttal úgy gondolták, megmutatják nekünk, hogy egészen másra is képesek. A *Nox* egy akció/RPG, amelyben varázslóként kell szűk folyosókon rohangálni, és ménkűcsapásokat lövellni a többi varázsló felé. Már a single player is érdekesnek tűnik, ám a westwoodos fiúk nem lennének westwoodos fiúk, ha nem a multiplayerre tartogatnák a legnagyobb izgalmakat. Ha így lesz, mi, *PCF*-es fiúk is csak örülni tudunk neki.

Július

Ne hagyd ki!

Max Payne

Take 2
www.take2games.com

Max Payne a hideg Finnországból érkezik hozzánk, ahol az eddig ismeretlen fejlesztőcsapat, a Remedy Entertainment rendezte be főhadiszállását. A játékban a címszereplőt irányítva, komoly tűzerővel a birtokunkban kell harcolnunk furcsa, képregényszerű helyszíneken.

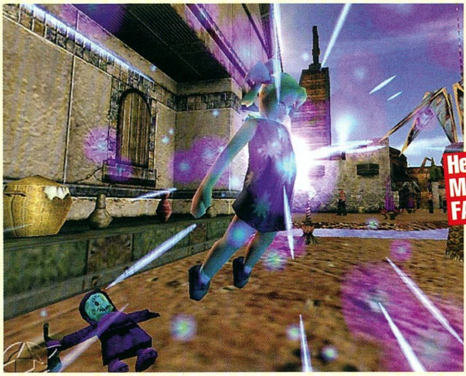
Augusztus

Ne hagyd ki!

Heavy Metal FAKK 2

Take 2
www.take2games.com

Ha valamivel idősebb vagy, mint némelyikünk itt a *PC Format*-nál, talán emlékszel az 1981-ben bemutatott *Heavy Metal* című filmre. A második rész bemutatását idén tervezik, és a játék ennek alapján készült. Illetve nem egészen. A *Heavy Metal FAKK 2* valójában Kevin Eastman (a *Teenage Mutant Ninja Turtles* megálmodója) *Melting Pot* című regényének PC-s változata, 3D-s, belső nézetű, kissé szürrealista grafikával.













Szeptember

Ne hagyd ki!

C&C: Renegade

Electronic Arts
www.ea.com

A valós idejű stratégiákból már mindent kihoztak, ideje lenne pihentetni őket. Jobb lenne inkább kihasználni eddigi sikerüket, és valami teljesen mással próbálkozni. Pontosan ez jutott eszébe az EA-nak is. Nincs több kijelölés és kattintgatás, a *Renegade*-ben ugyanis madártávlat helyett közvetlen közelről szemlélheted az eseményeket. Az ellenséggel harcolva többféle járművet és fegyvert használhatsz. A legjobb mégis az, hogy ez végre nem egy újabb bőr a *C&C*-ről.

Project IGI

Eidos
www.eidos.com

A *Project IGI*-t (az *I'm Going In!* rövidítése) sokan a Nintendo 64-re írt *Goldeneye* PC-s megfelelőjének tartják. A történet mindenesetre hasonló: a játékban Jonest, a brit SAS veteránját alakítjuk, aki fegyverforgatásban és problémamegoldásban is megmutathatja, mire képes. A *Project IGI* egy korai változatát mi is kipróbálhattuk, és talán nem túlzás, ha azt mondjuk: ez lehet az ősz egyik sikervárományosa.



Október

Ne hagyd ki!

Siege

Take 2
www.take2games.com

Láttad az *Első lovag*-ot Richard Gere-rel és Sean Conneryvel a főszerepben? Előbbi Lancelotként a jobbik formáját hozta, Connery azonban túl skót ahhoz, hogy Camelot uralkodóját hitelesen formálhassa meg. Ha úgy gondolod, te jobban csinálnád, mint a *James Bond* filmek korábbi sztárja, próbáld ki a *Siege*-et. A középkori történetben Artúr királyként kell rendet teremtened a polgárháború szélére kerülő Britanniában.

November

Ne hagyd ki!

Gangsters 2

Eidos
www.eidos.com

Már nagyon régen vártunk erre! Végre kiélhetjük elfojtott bűnözői hajlamainkat anélkül, hogy hűvösre tennének minket. Ha fiatalon téged is megigézett Al Capone, ebben a játékban valóra válthatod álmaidat. Miután megszervezted a csapatodat, küldd el a fiúkat védelmi pénzt szedni, kapcsold le a rivális bandákat és gyönyörködj az első rész óta rengeteget javult grafikában. Végre egy játék, amelyben olyan rossz lehetsz, amilyen valójában.



December

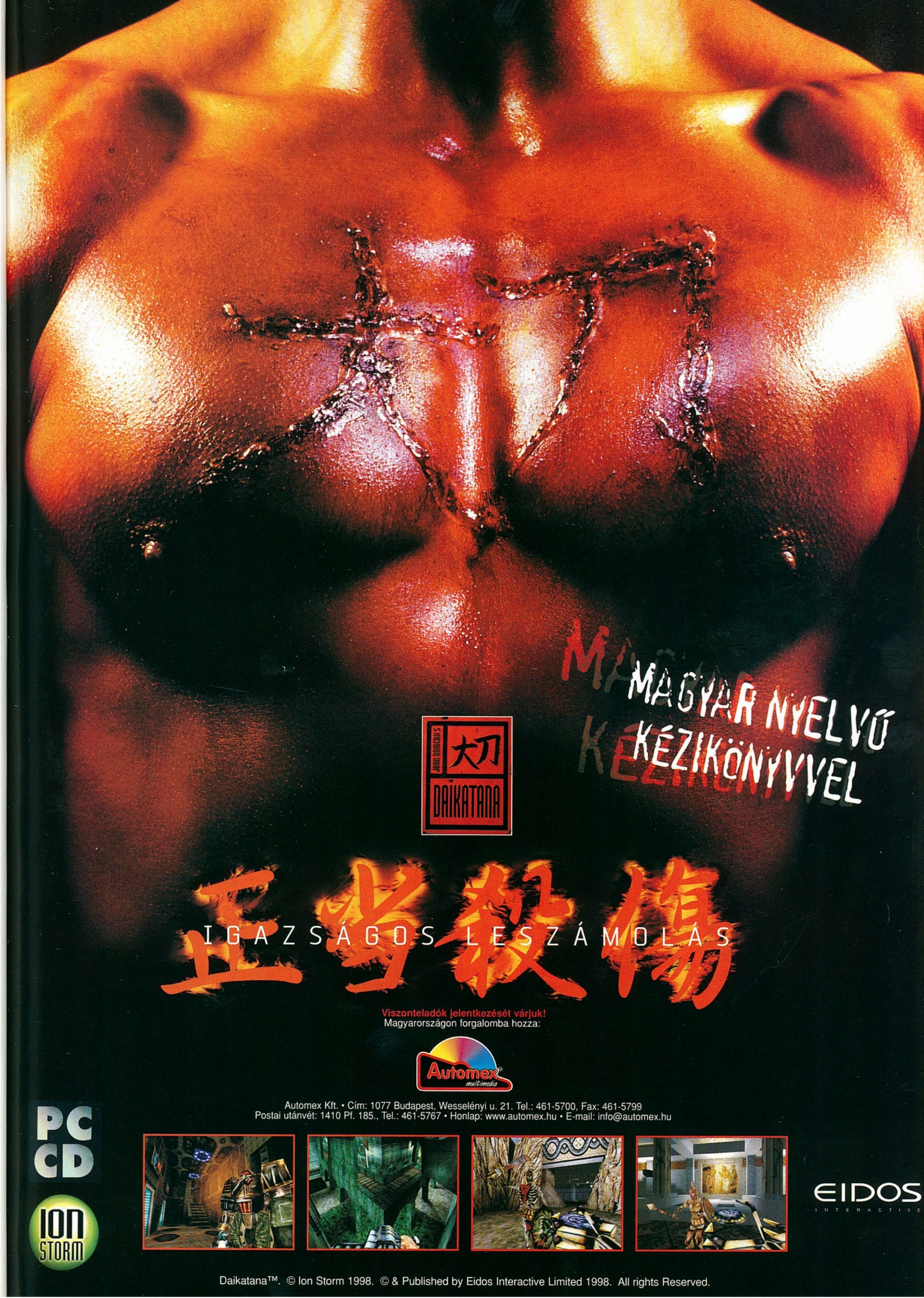
Ne hagyd ki!

Warcraft 3

Blizzard
www.blizzard.com

Mondjon bárki bármit, nincs jobb dolog, mint orcokat aprítani. A *Warcraft* az emberek oldalán is jó szórakozás, de fele olyan jó sincs, mint amikor a zöldikék állnak a másik oldalon. A *Warcraft 3* nevéhez hűen 3D-re vált, és a Blizzard ezúttal az RPG-s elemekre helyezi a hangsúlyt. A harmadik részben négy új fajjal ismerkedhetünk meg, köztük a piros színű démonokkal. A csapataink ezúttal kisebbek lesznek: átlagosan hat harcos fölött rendelkezhetünk. A Blizzard állítólag már határozott a játékban szereplő karakterek felől, és egyikük, egy folyamatosan égő démont már nekünk is volt szerencsénk látni.




MAGYAR NYELVŰ
KÉZIKÖNYVVEL
JOHN ROMERO'S
大刀
DAIKATANA
IGAZSÁGOS LESZÁMOLÁS
Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Magyarországon forgalomba hozza:
Automex multimedia
Automex Kft. • Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
PC CD
ION STORM
EIDOS INTERACTIVE
Daikatana™. © Ion Storm 1998. © & Published by Eidos Interactive Limited 1998. All rights Reserved.



Lara és a csontváz igyekeznek úgy tenni, mintha nem ismernék egymást.

Tomb Raider: The Last Revelation

Kedvenc hátizsákos régészlányunk visszatérése csak egy dolgot jelenthet: rövidesen ismét szárnyalni fognak az Eidos-részvények.

A sztori

Még egy ilyen dinoszauruszverő, kincskereső világjárónak is, mint a mi Laránk, lehet néha rossz napja. Egy ilyen alkalommal történt, hogy elővigyázatlanságból kiszabadította börtönéből Setet, a gonosz egyiptomi istenséget, romlást hozva ezzel az egész Földre. Egy istennel szemben egy szál magában még Lara is tehetetlen, ezért különféle tárgyak felkutatásába fog, amelyek segítségével elol-dozhatja Horust, az egyiptomi napistent, mivel csak általa sikerülhet megállítani Setet, és elkerülni a végítéletet. Egy régi ismerős és néhány vérszomjas fenevad azonban másként gondolja...



Kezdődik a lovagi torna: dönt és hajlít, dönt és hajlít...

Miután már néhányszor körbeutaztad a Földet, találkoztál mitikus szörnyekkel, visszaszereztél elveszettnek hitt műkincseket és neked ítélték a PC-s játékvilág legismertebb szereplőjének járó címet, nehéz új kihívásokat találni. Így aztán Lara Croft negyedik eljövetele alkalmából visszatért önnön gyökereihez.

Szűkebb értelemben ez annyit tesz, hogy korunk legújabb hősét a Last Revelation bevezető képsoraiban kiskorúként látjuk viszont, amint ingecskében, mellényben és copfliba fésült hajjal lesi el a szakma fortélyait. Tágabb értelemben pedig Lara hátat fordít a Tomb Raider eddigi részeiben mutatott nyíltsisakos harcmodornak, és tölténytáskája mellett az agytekervényeit is jobban megdolgoztatja. A Last Revelation-ben kevésbé grandiózus, de jobban megkomponált helyszínek várnak rá (és ránk). Kevesebb változatosság, nagyobb hangsúly a részleteken – dióhéjban ezt nyújtja a Tomb Raider negyedik része.

Lara az első részekben még állva hagyta a konkurenciát, az új évezredre viszont már több innovációt vártunk volna tőle.

A Mester és Lara

A legfontosabb változás, hogy ezúttal már azt is nagy teljesítménynek fogjuk tekinteni, ha egyik szobából a másikba átjutunk. Noha helyszínből öt is van, a történetet alapvetően egyiptomi körítéssel tálalják, amelynek eredményeként Lara rövid életének legegységesebb és legfilmszerűbb sztorijában játszhat újra főszerepet. Ha Hollywood mégis úgy dönt, hogy ennek a lánynak filmvásznon a helye, keresve sem találna jobb forgatókönyvet, mint a Last Revelation.

A történet a múlt felidézésével kezdődik. A süldő Lara annak idején egy Von Croy nevű régész gyámsága alatt állt. A fickónak olyan erős a német kiejtése, hogy csak az abszolút kezdők nem sejtik, hogy később a rosszfiúk között fogunk találkozni vele. Kezdetben viszont még Lara oldalán van, és megtanítja neki, hogyan kell hasadékokat átugrani és falat mászni. A végén még



Von Croy többek között a kötélmászás rejtelmeibe is bevezeti a még fejlődésben lévő Larát. Az akcentusa azonban elárulja őt.



Az új eszközök között távcsövet is találunk, amely jó szolgálatot tesz, amikor meg akarunk bizonyosodni támadóink kilétéről.



A textúrák gyönyörűek. Az árnyékok olyan hatást keltenek, mintha domborművek díszítenék a kőtömböket.





▲ A rohangálás és az ugrálás fáradalmait úszással pihenhetjük ki. Ilyenkor legfeljebb arra kell ügyelnünk, hogy gyorsabban ússzunk, mint a cápa.

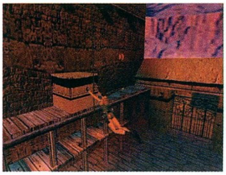
◄ Az auto-aim mellett manuálisan is célozhatunk, de vigyázzunk arra, hogy ne csak az U-szöges csúzlinkat használjuk.

versenyre is hívja, hogy megnézze, mennyit fejlődött a gondjaira bízott bakfis. Már majdnem minden készen áll a hepiendhez, amikor beüt a mennykő, Lara éppen csak megmenekül egy kőlavina alól, Von Croy pedig látszólag már nem eszik több pitét. Snitt, az új helyszín a mai Egyiptom, ahol kezdetét veszi a tulajdonképpeni játék. A nyitókép rögtön Larát ábrázolja, akit onnan lehet felismerni, hogy a múltkori ruhája van rajta.

Ettől kezdve nincs megállás. A játék során öt különféle helyszínre és rengeteg alszintre jutunk el, amelyek mindegyike sajátos építészeti stílusával hívja fel magára a figyelmet. Az egyes pályákon bekövetkező új fejleményeket videobejátszások révén ismerhetjük meg. A fejlesztők számos új elemmel gazdagították Lara eszköztárát. Mostantól mi magunk is célba vehetjük az ellenségeket, az inventoryban lévő tárgyakat kombinálhatjuk egymással, eleddig nem látott módon használhatjuk a kötélhágcsókat és a póznákat, továbbá olyan új eszközök használatát kell elsajátítanunk, mint a nyílpuska, a lézeres irányzék vagy a távcső. A rejtvények eleinte csak a megfelelő ajtóhoz tartozó megfelelő gomb megtalálásából és megnyomásából állnak, később viszont igencsak bele kell gondolnunk, melyik tárgy lehet a helyzet kulcsa. A problémamegoldás ezúttal akkora jelentőségre tett szert, hogy szinte mindegyik szobában "rá kell jönnünk" valamire. Néha elég, ha nem esünk bele az éppen aktuális csapdába, máskor viszont ki kell derítenünk, pontosan mivel tudjuk jobb belátásra téríteni a mesebeli egyiptomi szörnyetegeket.



Az inventoryban lévő tárgyak a "combine" parancs segítségével össze is kapcsolhatók egymással.



Elkapja, nem kapja? A kameramozgás hibái miatt gyakoriak az ilyen és ehhez hasonló kérdések.



Látványos fényjelenségek közepette Lara észreveszi új motorkerékpárját. Nagy vagy segéd, egykutya, bukó úgyis mindkettőre kell.

Trükkös halál

A szörnyek egyébként nem csekély szerepet játszanak abban, hogy a Last Revelation ne csak a reflexeket tartsa jó kondícióban. A csontvázak például nem halnak meg, ha rájuk lövünk, csak egyszerűen hátrahőkölnek. Ahhoz, hogy végleg elaludjanak az Úrban, le kell taszítanunk őket a mélybe. A mostani részben az emberi ellenfelek is sokkal nagyobb ellenállást fejtenek ki. Hozzánk hasonlóan ők is töltény és fegyver után rohangásznak, utánunk másznak, és ha szükséges, Lara akrobatamutatványait is lemásolják, csak hogy a közelünkbe férkőzzenek.

Az AI persze nem egy Unreal Tournament: főleg az a kiábrándító, amikor az ellenfelek nem akarják észrevenni, hogy megszámlálhatatlan golyót röpítettünk beléjük. Egyénitett viselkedésük azonban mindenképpen előrelépés az előző részekhez képest. ►



Lara nem hagyja rumbázás közben zavartatni magát. Vagy csak folyamatosan hátrafelé ugrál, mivel kis távolságról lehetetlen felvenni a harcot az ellenségekkel.

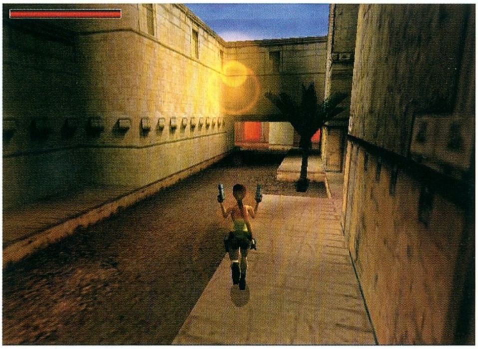
A *Tomb Raider* játékok irányítási rendszere a legkisebb fokú rugalmasságot sem engedélyezi.



"Gyere, Lara, adj egy puszit!"



A rosszfiúk kúsznak, másznak és felszedik előlünk a töltényt, miközben Lara bemutatja, hogyan telik egy átlagos nap a Hülye Járások Minisztériumában.



Amikor a textúrák és a képi effektek is a helyükön vannak, a látvány egyszerűen fantasztikus. Bárcsak az egész játék így festene...

▸ Mario és a varázsló



"Bocs, bébi, de meg kell tennem. Tudod, államérdek."

Első nekifutásra nehéz magyarázatot találni arra, miért van az, hogy miközben Lara vitathatatlanul a legnépszerűbb PC-s akcióhős, a hardcore gamerek mégsem vele játszottak a legtöbbet. A legelső Tomb Raider-nek nagyon sokat köszönhetünk azért, amit a 3D-s játékok elterjedéséért tett. A poligon alapú grafikának hála Lara (addig) soha nem látott mozdulatokra volt képes, a környezet pedig minden eddiginél élethűbben tárulhatott elénk. A kaland- és az akciójátékok szerencsés elegyítésével a fejlesztők először tudtak életet lehelni egy külső nézetű 3D-s játékba. Miközben a Nintendo-hívők nem győztek dicsekedni a Mario 64-gyel, addig a PC-tulajdonosok nyugodtan rájuktromfolhattak a Tomb Raider-rel.

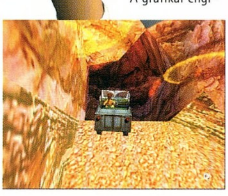
A sorozat következő részeivel Lara örökre beírta magát a videojátékok történetébe, a készítőknek azonban nem volt merszük ahhoz, hogy változtassanak ezen a nyerő kombináción. A hús-vér emberek elleni küzdelem és a nyílt terepen játszódó történet kifogyhatatlannak látszó tartalékokat rejtett magában, az engine azonban alig változott. Ez még nem lett volna baj, ha a grafikus motor mentes a hibáktól, erről azonban szó sem volt. A Tomb Raider játékok irányítási rendszere például a legkisebb fokú rugalmasságot sem engedte meg. Ha a szükség úgy hozza, Lara mindenre képes: lábujjhegyen jár és oldalra szaltózik, de ahhoz, hogy jól lehessen manőverezni vele, elsősorban nem ezekre, hanem pixelpontosságú irányításra van szükség.

Nézőpont kérdése

Az első nehézség a kameramozgásból adódik. Nem könnyű csapdákat kerülgetni vagy szakadékokon ugrani keresztül úgy, hogy közben a kamera állandóan nézőpontot vált, hiszen a készítők szándékai szerint Lara imponáló mozgásának minden egyes frame-jét látnunk kell. A külső nézet következtében pedig értelemszerűen igencsak bajos odafigyelni arra, ami mögöttünk van.

A mozgó kamera miatt nehéz koordinálni a mozgást, ha pedig zárt térben vagyunk, lehetetlen nézőpontokból kell Larát irányítanunk. Amikor egy szakadékot akarunk átugrani, mögöttünk viszont fal van, egyszerűen lehetetlen kiszámítani, mikor kell elrugaszkodnunk.

A grafikai engine a harci jelenetekben sincs a helyzet magaslatán. Egyenlő küzdelemről csak akkor beszélhetünk, ha Lara és a célpont között kellően nagy a távolság. Az automatikus célzás sokat segít, de még ez is csődöt mond, ha az ellenség a közvetlen közelünkbe kerül. Ilyenkor nincs más választás, menekülést kell színlelni, hogy aztán hirtelen megfordulva tüzelni tudjunk. A kamera viszont gyakran nem tud lépést tartani velünk. Lépdelhetünk hátra is, csakhogy ilyenkor nem látjuk, mennyi hely van mögöttünk.



A Tomb Raider nem lenne Tomb Raider, ha nem lehetne autókázni benne.

A mostani részben az emberi ellenfelek is sokkal nagyobb ellenállást fejtenek ki.



Indokolatlan nehézségek

Izgatottan vártuk, miféle gyógyírrel szolgál majd a fenti problémákra az új rész, de sajnos szomorúan vettük észre, hogy semmilyennel. A készítők nyilván úgy gondolták, hogy az eddigi sikerek fényében méltán léphetnek át az efféle csekélységeken. Pontosan ugrani és jó nézőpontot választani most sem lehet rendesen, ráadásul a megszaporodó csapdák miatt a problémák még a korábbinál is akutabbnak tűnnek.

A Last Revelation még a Prince of Persia 3D-t is felülmúlja a különféle vermek, álcázott pengék, rejtett tüskék és egyéb kínhalált okozó kelepcék számában. A veszélyes helyeket időnként előre jelzik, bár nem könnyű körültekintőnek lenni, amikor múmiákkal, skorpiókkal vagy denevérekkel harcol az ember. Az utóbbiak (nem az emberek) kü-



Lara számára mostantól az ehhez hasonló oszlopok sem jelentenek gondot. A következő részben már bizonyára elengedett kézzel is fel tud menni.

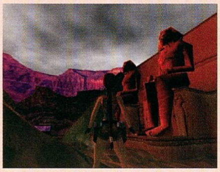


A training level végén Von Croy már majdnem megszerzi ezt a hőn áhított műkincset...



...ám az utolsó csapdát nem sikerül hatástalanítania. Tulajdonképpen itt kezdődik a történet.

Titkok és hazugságok



A tisztán egyiptomi helyszínek miatt sokkal nagyobb összefüggés van a szintek között. A grafikusok igazán kitettek magukért, hogy testközelbe hozzák a piramisokat és az ősi isteneket. Még a hieroglifákról sem feledkeztek meg. A textúrák minden eddiginél látványosabbak.



Lara arzenálját újabb fegyverekkel és járművekkel egészítették ki. Utóbbiak közül nekünk a motor tetszett legjobban. Erre valószínűleg a készítők is ráéreztek, mivel számos videobejátszásban szerepeltetik együtt őket. A motor a grafikán túl az irányításban is jól vizsgázott.



Örömmel tapasztaltuk, hogy a régi helyszínek századszori bejárásán alapuló játékmenet helyett ezúttal a rejtvényeké a főszerep. Némelyik hosszú töprengés után sem adja meg magát, a legtöbbjük nehézsége viszont éppen megfelelő. Már éppen feladnánk, amikor hirtelen eszünkbe jut a kézenfekvő megoldás.



Számos esetben fordul elő, hogy videobejátszások mutatják be a fejleményeket. Ilyenkor jó esélyünk van arra, hogy elcsípjünk egy-két közeli felvételt Laráról. Mivel a bejátszások a 3D-s engine-t használják, tökéletesen illeszkednek a játék képi világához.



A fejlesztők vagy direkt bosszantani akarták a játékosokat, vagy fogalmuk sincs, hogyan kell belőni egy program nehézségi szintjét. Larára annyi kelepce vár, hogy egy-egy új helyiség feltérképezését mindenképpen mentéssel kell kezdenünk. Mikor fogják már fel, hogy elegünk van a hirtelen halálból?



Semmi sem történt annak érdekében, hogy Lara irányítása a képen látható faramuci helyzetekben se okozzon gondot. Miután a kamera eldöntötte, hogy honnan veszi az adást, te pedig kisakkoztad, milyen irányból fenyeget a veszély, az történik, ami a fenti ábrán: inadba áll a hátorszag.

lönösen sok bosszúságot tudnak okozni. Nehezen tudjuk elképzelni, hogy az ügyetlenebbje valaha is végig tudja nyomni ezt a játékot. Pedig a fejtörők előtérbe kerülése először ragyogó ötletnek tűnt: minden alkalommal nagyon elégedettek voltunk, amikor egy látszólag megoldhatatlannak tűnő helyzetből kivágtuk magunkat. Valószínű, hogy még a készítők sem tudnának állandó újratöltögetés nélkül eljutni a látványos végkifejletig.

Kellemes perceket egy nagyon nehéz játék is szerezhet, az indokolatlan nehezítés azonban könnyen visszafelé sül el. Rejtély, hogy miért kell Larának tökéletesen pozicionálnia magát a kapcsolók működtetéséhez és a földön heverő tárgyak felvételéhez. Felettébb agylohasztó érzés vonalzóval ráindulni egy tölténytáskára, különösen akkor, ha közben géppuskás őrök szegik kedvünket. Mikor jön már rá végre valaki, hogy Lara nélkülünk is felvehetné a földről azt, ami érdekli.

A grafikai engine textúrákért és fényekért felelős részén ellenben tényleg látszik, hogy 90 százalékban újraírták. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a látványon ne lehetett volna még többet javítani. A fények sokat javítanak a játék hangulatán, és az egyiptomi motívumokból építkező textúrák is gyönyörűek. Ha elég nagy teljesítményű a 3D kártyád, a felbontást növelve ragyogó színekben és hatásos fényeffektusokban gyönyörködhetsz. De ha a Last Revelation-t a legújabb játékokkal méred össze, nyilvánvalóvá válik, hogy újdonságokat nem, legfeljebb a mai kor színvonalán álló grafikát kapsz a pénzedért.

A szobák kevésbé egysíkúak, de a felhasznált poligonok számát nemigen növelték a TR3 óta. A külső helyszíneken kiábrándítóan közelre került a látóhatár, a textúrák pedig a talajon és az oldalfalakon is gyakran ismétlődnek. Igazából mégis Lara mozgásától vártunk többet. A információs társadalom Marilyn Monroe-ja az első részekben még a konkurenciát állva hagyva tette arrébb magát, az új évezredre viszont több innovációt vártunk volna tőle. Az ellenségek némelyike egyszerűen nem üti meg a mai kor színvonalát.



Furcsa szerzetek ezek az egyiptomi istenségek. Hé, haver, néztél már tükörbe?

Sóvár álmok

Való igaz, a legújabb 3D kártyák képességeit jobban is ki lehetett volna használni, hogy a negyedik részben egy megújult, emberszabásúbb Larát láthassunk viszont. Erre azonban egyelőre várnunk kell. A késedelem oka nyilvánvalóan az, hogy a Last Revelation PC-s változatát a PlayStationössel párhuzamosan fejlesztették. Még hálásak is lehetünk, amiért változtathatjuk a felbontást, és kérhetünk 32 bites textúrákat.

Minden hibája ellenére a Last Revelation a Tomb Raider-sorozat eddigi legjobb darabja. Lebilincselő a történet, látványosak a helyszínek, és a rejtvényekre épülő helyzetek jól egészítik ki az akciódúsabb részeket. Nem lehet azonban figyelmen kívül hagyni, hogy Lara mostanra igencsak kinőtte magát. Többé már nem egy videojáték hátizsákos hősnője csupán, hanem reklámfigura, magazinok címlapján szereplő szupermodell és kamaszfiúk sóvár álma egy személyben.

Lara Croft az ezredvég szimbóluma. Vágyaink elérhetetlen tárgyát ugyanúgy láthatjuk benne, mint a női egyenjogúság élharcosát, vagy élő (?) bizonyítékát annak, hogy a számítógépes játékok áttörték eddigi korlátaikat, és nemcsak komoly üzletté váltak, de kulturális

Kiábrándító, amikor az ellenfelek nem veszik észre, hogy megszámlálhatatlan golyót röpítettünk beléjük.

üzenetet is hordoznak. Néhány száz poligon az egész, mégis úgy kell beszélnünk róla, mint egy hollywoodi filmcsillagról. És mint ilyen, csakis a legjobb és legszebb játékban vállalhat főszerepet. A Tomb Raider: The Last Revelation nem ilyen. A TR-sorozat folytatásaként még éppen megállja a helyét, ha viszont vannak még további tervei ennek a pimasz fruskának, sürgősen ki kell találnia valami újat. PCF

Tomb Raider: The Last Revelation 8 880 Ft

Eidos/Automex (1) 461 5733
www.eidos.com

Ha csak úgy: P233, 16Mb, 4x CD-ROM
Ha tényleg: P266, 32Mb, 3D gyorsító

Napló

Tomb Raider 3	83%
Soul Reaver	81%
Tomb Raider: The Last Revelation	
Shadow Man	73%
Prince of Persia 3D	69%

Pro és kontra

- ✓ Feszes történet
- ✓ Csattanós fejtörők
- ✓ Látványos fények
- ✗ Irányítási nehézségek
- ✗ Idegesítően sok csapda

Vélemény

79%

Urban Chaos

Lara mínusz szilikon. Eljött a 2000. év és millenniumi szekták terrorizálják a PC-n valaha látott legvalószerűbb várost.



"Velem ne szórakozz, ember. Pisztoly van nálam és bármikor fenéken csűröm azt a Croftot."

A sztori

Nostradamusnak igaza volt. Szilveszter van, 1999 lassan átfordul az új évezredbe és kitörőben a balhé. A játékos D'arci, a szókimondó szövegeiről híres, kemény rendőrnő szerepét alakítja, aki éppen Union Cityt készül megmenteni a lakosságot terrorizáló kultuszhívők egyre terjedő tevékenykedésétől. A fent említettek ugyanis nekiláttak felkészülni a megjövendölt Végső Gonosz eljövetelére. Ráadásul egyre elszántabban próbálkoznak. A játék későbbi részében két hímnemű figura bőrébe is belebújhatunk, akik talán kevésbé rámenősek, viszont sokkal durvábbak, utunkba kerül továbbá néhány igazán nagy fegyver és a történet is tartogat néhány csavart.



Rendőrkollégáink néha otthagyják körzetüket, hogy leckét adjanak nekünk kötélmászásból.

A számítógépes játékok már nem olyanok, mint régen. Gondolatban menjünk vissza azokba az időkbe, amikor még ment az iskolatévé és a C64 vagy az Amiga volt a csúcs. Próbáljuk meg visszaidézni azokat a kellemes karatés vagy ugrálós programokat, amiket annak idején két korty Traubi között nyomattunk. Emlékeztek még, milyen egyszerűek voltak az olyan játékok, mint az *Outrun* vagy a *Double Dragon*? Mindegy volt, hogy a gonosz főnököt kell elintézni, vagy mindenféle bigyókat kell összeszedni, a tegnap játékaiban sohasem volt kérdés, hogy pontosan mit is kell csinálni. Igazából enyhén szellemi fogyatékosnak kellett lenni ahhoz, hogy az ember ne jöjjön rá azonnal, merre kell menni vagy hogyan kell játszani.

Ma már teljesen másról szól a történet. A játékok nagyobbak, összetettebbek lettek, és persze minden 3D-ben megy. Egyre gyakrabban marad a játékosra a megtisztelő feladat, hogy kitalálja, pontosan mi is a teendő. Az olyan programok, mint a *Thief*, a *System Shock 2* vagy éppen az *Urban Chaos* a nyitott befejezés divatját követik, vagyis megkapjuk a küldetés leírását és a teljesítendő feladatokat, aztán mindenki úgy oldja meg a problémákat, ahogy a leghelyesebbnek gondolja.

Az állatok jogainak lábbal tiprása

Az Eidos *Urban Chaos*-a az azonos gyökerekre visszavezethető *Tomb Raider* indamászós, állatokat mészárolós tematikáját és helyszíneit Union City rideg, neonfényes utcáira cseréli.
Az ügyeletes hősnő neve D'arci, foglalkozását tekintve kemény zsaru, a modora kihívó, és számos Larás ugrás, bukfenc és egyéb akrobatamutatvány lapul a tarsolyában. Küldetésének célja megtisztítani a város utcáit és kivívni a kollégák nagyrabecsülését – ha netán valahonnan ismerős volna, hogy ismét egy vonzó fiatal hölgyet irányíthatsz egy Eidos játékban, ráadásul külső nézetből, nos, megnyugtathatunk: nem a *Tomb Raider* egyik klónjáról van szó. Na jó, legalábbis nem annyira.

Bár számos hasonlóság van a kettő között – például D'arci tornászhajlamai –, tengernyi különbség is adódik. Kezdetnek mindjárt az, hogy habár a kamera a főszereplő háta mögött helyezkedik el à la *Tomb Raider*, sokkal kevésbé hajlamos elmozdulni, tehát inkább a környezet mozog, követve fordulásainkat. Ez azt jelenti, hogy gyorsabban futhatsz és könnyebben kanyarodhatsz, megspórolva azokat a kínos pillanatokat, amikor hirtelen összeakadt a jobb és a balkezed a billentyűkön, mert a szereplő épp veled szemben állt a képernyőn. Kissé távolabbról is látjuk D'arcit, mint Larát, noha a kamera legtöbbször a képernyő közepén tartja a kisasszonyt.

Munkára fel!

Jobb lesz, ha megbarátkozunk a figyelem- és feladatmegosztás gondolatával is, mert egyszerre akár négy vagy öt folyamatban levő ügyünk is lehet. Ezeket a GPS képernyő sarkában elhelyezkedő



A városban valószerűen pezseg a forgalom. Akár egy taxi kereke alatt is végezhetjük, ráugorhatunk a kocsitetőkre, vagy némi apróért szélvédőket moshatunk a pirosnál – na jó, az ablakmosást inkább hagyjuk.

színes pacák jelképezik, mutatva, hogy merre kell menni, és hol vannak a fontosabb tárgyak. Annyi rosszfiú, küldetés és tennivaló vár ránk, hogy ezek a foltok hamarosan kihagyhatatlan részét képezik a látványnak.

Union City eléggé nagy és rengeteg felfedeznivalót kínál. Szó szerint arra mehetünk, amerre csak kedvünk tartja, és azt csinálhatunk, amit csak akarunk. Rajtunk áll, hogy milyen irányt vesz a történet. A játéknak nincs egyetlen helyes megoldása, és nincs általános recept a nehézségek leküzdésére sem.

A Mucky Foot fejlesztői mindent megtettek azért, hogy eszményi világot teremtsenek a rendőrködéshez, és már első pillantásra látható, hogy erőfeszítéseiket teljes siker koronázta. A járdákat dolguk után siető gyalogosok népesítik be, akiket követhetünk, félretolhatunk, megverhetünk, vagy éppen megszólíthatunk. Személyautók, teherautók és taxik haladnak a város útjain – ezekre fel lehet ugrani, meg lehet állítani vagy éppen el is lehet kötni őket. Felderíthetjük a mellékutcákat, szétszórhatjuk a szemeteskukák tartalmát, megmászhatjuk a tűzlétrákat, betörhetünk az épületekbe. Az ember szinte meglepődik, ha valami olyasmit talál, ami nem interaktív.

El lehet lopni a járműveket, ha a küldetés szempontjából fontosnak látszik, de akár poénból is, némi gyalogosvadászat és kirakatrombolás reményében. A város felderítése közben annyi szórakoztató lehetőség adódik, hogy könnyen elfeledkezhetünk tulajdonképpeni feladatainkról, bár amikor először leül játszani, biztos mindenki körül szeretne nézni egy kicsit. Végső soron azonban a környezet ilyen fokú kidolgozottságának nem sok köze van a játék tulajdonképpeni céljához.



Megeshet, hogy D'arci legalább olyan kemény, mint *Tomb Raider*-es kolléganője. Ráadásul – mint látható – még tűzálló is.

Piások éjszakája

Az *Urban Chaos* az új évezredre virradó éjszakán kezdődik, és amikor az óra elüti az éjfélt, különös események veszik kezdetüket. A rablási, öngyilkossági és autófelgyújtási ügyek helyébe valami sokkal gonoszabb és kiterjedtebb bűnügy lép, és mielőtt észrevenné az ember, már szembe is került egy millenniumi kultusz különös és halálosan veszélyes tagjaival. Urbánus káosz, megvan?

Kétségtelen, hogy hatalmas és viharos hírverés vette körül ezt a játékot. A Mucky Foot fejlesztői csapata elsőként publikált a Bullfrogot elhagyók közül, ezért mindenki árgus szemekkel figyelte, mi jön ki a dologból. Szerencsére a végeredmény minden várakozásunkat felülmúlja.

Az első benyomások alapján bizonyára egyetértünk abban, hogy remek és jól játszható programmal állunk szemben, melynek egyértelmű irányítása gyorsan elsajátítható. Az *Urban Chaos* valójában a legkedveltebb PC-s játékok darabkáiból építkezik, és ezeket az elemeket a hatalmas interaktív város ragasztója fogja össze. A rendkívül szórakoztató autós jeleneteket hatalmas huppanásokból és *Starsky és Hutch* típusú fordulatokból gyúrták össze, míg a harci részekben küzdősportokból tarthatunk bemutatót Union City utcai bunyókban edzett huligánjainak.

A szintek ilyen fokú kidolgozottsága mellett egyértelmű, hogy a város területei nem folytatódhatnak a végtelenségig – meghatározott számú háztömb határain belül maradunk. Mivel a különböző küldetések változatos helyszínekre visznek, a környezet nem válik unalmassá. Az egyszerű irányítás, a gyors és olajozott játékmenet talán annak köszönhető, hogy a PC-s és a PlayStation változat fejlesztése párhuzamosan folyt. Akármi is az ok, az *Urban Chaos* ötletes és élvezetes játék lett. Bár a történet küldetésekre alapozott, a város méretei és a hatalmas szintek miatt sohasem válik unalmasan lineárissá. A történet fejezeteit cut-scene-ek vezetik be, melyekből megtudhatjuk mi a feladat, és hogy hová kell menni – a többi már ránk van bízva.



A játékokban általában a grafika hiányosságainak elrejtésére használják a ködöt, de az *Urban Chaos*-ban ez is a hangulat fokozását szolgálja.



Zavarba ejtően sokféle szögből és megfigyelőállásból szemlélhetjük az események menetét.

Támad a sárkány

Az igazat megvallva a dolog minket azokra a *Double Dragon* stílusú előremasírozós-verekedős játékokra emlékeztet, melyeket még a régi 8 bites cipősdobozokon futtattunk. Örömmel vettük, hogy az *Urban Chaos*-ban végre sikerült megoldani azt a problémát, mely régóta rákfenéje a 3D-s játékoknak – a verekedés kérdését. A játék harci rendszere többel tartozik egy egyszerű köszönetnél az N64-re íródott *Zelda* zseniális módszerének, mely lehetővé teszi, hogy egyszerre akár négy vagy öt ellenféllel is összemérjük erőnket. A gép automatikusan becélozza a rosszfiúkat úgy, hogy az ütések és rúgások mindig egy ellenségre irányuljanak, miközben néhány csapást hátrafelé is eleresztünk, kivédve az esetleges váratlan támadásokat. D'arci gyakorlatilag bárkivel összerúghatja a port, tehát akár ártatlan járókelőkkel vagy kollégáinkkal is összecsaphatunk, hogy kipróbáljuk: visszaadják-e a kölcsönt, vagy inkább menedéket keresnek. Ki-ki döntsön vérmérséklete szerint.

Nagyban egyszerűsíti a több börtöntöltelék elleni küzdelmet az, hogy egyszerre csak egyiküket célozzuk jobbegyenesekkel és rúgásokkal, noha bármikor lerúghatjuk a hátulról próbálkozó jelentkezőket. A támadók közt a [Ctrl] megnyomásával válthatunk. Fegyvertárunkba tartozik még egy csúszó rúgás, aminek láttára Jackie Chan is könnyekben törne ki és egy köríves ugrás-rúgás kombináció, aminek segítségével combunkkal ismertethetjük meg a gazfickókat.

Veszedelmes rakás

D'arci üres kézzel kezd, de a jobban ellátott lakosok lefegyverzésével csinos halom késhez, baseballütőhöz és lőfegyverhez juthat, melyek nagyban megkönnyítik a csetepaték megnyerését.

A harc kiemelt szerepet kap az *Urban Chaos*-ban, kérdéses persze, hogy nem válik-e unalmassá az örökös dulakodás az első száz bunyó után.

A harci részekben küzdősportokból tarthatunk bemutatót Union City utcai bunyókban edzett huligánjainak.

A külcsínt tekintve az *Urban Chaos* pont olyan, mint amit egy Eidos játéktól elvárhatunk – gyönyörű. Folyamatosan esik vagy legalábbis szitál az eső, a komor utcák végtelen sora pedig olyan apokalipszishangulatot áraszt, hogy az ember szinte eleped némi könnyedségért. Olyan mintha folyamatosan éjszaka lenne, és csak a neonok meg a nedves aszfalton tükröző fényszórók adnának némi fényt. A játék ▶



A történet végéhez közeledve nyugodtan állíthatjuk, hogy többféle helyen jártunk, mint ahány részes egy átlagos dél-amerikai teleregény. Még Union City határain kívül is bolyonghatunk.

Aljas utcák és rázós utak



Egy kis autózás a valószerű utcákon egy valószerű rendőrautóban csak egy az *Urban Chaos* nyújtotta változatos örömök közül. A járdákon gyalogosok grasszálnak és a közlekedésirányítási rendszer is kifogástalanul működik. Civil kocsikat is el lehet kötni egy kis kéjutazásra Union City utcáin.



A nagyobb épületek modellezése – mint például ezé a téglaböhömé – kiemelkedő. A játék hangulatgazdagságának fontos eleme a különös megvilágítás és a D'arci bokája után kapkodó, fenyegető köd. Union City szerintünk pont olyan, mint Gotham City lenne. Ha odautaznánk. Vagy ha létezne.



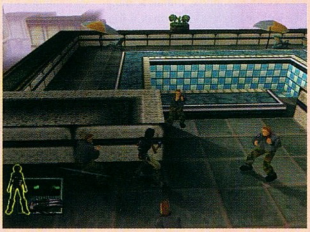
Minden további nélkül elüthet egy taxi, ha nem vigyázunk. Csakúgy mint a valóságban, némelyik sofőr szívesebben lassít a többinél, bár a közlekedési problémák könnyedén megoldhatók, ha felugrunk egy autó tetejére és azon utazunk tovább. Klasszikus ezt-otthon-inkább-ne-próbáljátok-ki szituáció.



Ritkán találkozunk magányos csuklyással és a legtöbb harcban bármilyen irányból érhet minket támadás. Az éppen aktuális ellenfelet világító energiajelzője jelzi. Tetszik, ahogy odasózhatunk a többinek akkor is, ha éppen valaki másra koncentrálunk.



Az ellenfelek elég agyafúrtak ahhoz, hogy lelépjenek és kedvezőbb pozíciót keressenek, ha vesztésre állnak. Látható mennyire ördögien szépek az animációk, köszönhetően a valósalapú mozgásmodellezés csodájának. A boszorkányos valószerűség miatt még nagyobb élvezet bevinni egy-egy jól sikerült ütést.



Az *Urban Chaos* egyik legidegesítőbb vonása, hogy ha egyszer elkezdődött a bunyó, nem lehet elmenekülni. Amint D'arci közel kerül a képen látható brutális figurákhoz, felveszi a küzdőállást és nincs visszaút. A győzelem az egyetlen esély.

▸ számos finom részlet kombinációjával éri el ezt a hangulati hatást.

Ha zajt akarunk csapni, felvehetjük és eldobhatjuk az üres kólásdobozokat, a falakat és egyéb felületeket az egyszerű bitmapes helyett texturált poligonos megoldással alakították ki, a szél szemetet sodor magával, D'arci pedig lábnyomokat hagy maga után, ha átszaladunk vele egy pocsolyán. Az animáció egyedülállóan zökkenőmentes és életszerű, amit jól illusztrál a hősnő bársonyos könnyedségű létra- és kötélmászó tudománya.

Bugrisok beszivárgása

A többi szereplő, akikkel bolyongásaink közben összefutunk, legalább ennyire ragyogóan megalkotott, csakúgy, mint az őket irányító mesterséges intelligencia: sokszor keveredünk meleg helyzetekbe csak azért, hogy aztán egy rendőrautó vagy egy bőbeszédű közeg kihúzhasson a csávából. Az *Urban Chaos* világa joggal nevezhető az eddigi legvalószerűbb és legéletközelibb számítógépes környezetnek. Az atmoszféra annyira konyhakész, hogy csak némi ketchuppal kell nyakonönteni és már szervírozható is. A ketchup megfelelője itt a Basement Jaxx és az Asian Dub Foundation stílusát követő kísérőzene. Bár az *Urban Chaos* gyémántkemény látványvilága elsőre is rabul ejtő, a hatás csak fokozódik, ahogy egyre jobban belemerülünk a játékba és ezzel a történetbe. A véres harci jelenetek a *Quake* és a *Driver* legfinomabb összetevőiből lettek kikeverve, a kocsik úgy farolnak és kanyarodnak, mint amikor az ember barátnője tapossa az Escort gázpedálját, a verekedős kedvű ellenfelek pedig mintha egy karateprogramból léptek volna ki.

Városi bolondéria

Az *Urban Chaos* nagyon sok minden szeretne lenni egyszerre, és ez bizonyos mértékig össze is jön. Ha megállítunk egy autót és bepattanunk a vezetőülésbe, olyan mintha a *Driver* egyszerűsített verziójába csöppennénk, ahol normális közlekedés szabályok uralkodnak, és el lehet ütni a gyalogosokat – bár a kis cselesek mindig felkelnek egy idő után. Ha viszont egy bunyóba szállunk be, máris a *Streets of Rage* 3D-s változatában érezhetjük magunkat, és őrült gombnyomogatás közepette, látványos mozdulatokkal apaszthatjuk ellenfeleink életerejét.

D'arci nagyon jól reagál és borzasztó gyors, olyannyira, hogy Lara Croft lassúnak és apatikusnak tűnik mellette. Vagonnyi érv szól amellett, hogy régóta esedékes futóedzésünket az *Urban Chaos* megvásárlásának szenteljük, de akad néhány ezzel ellentétes megfontolás is. A harc eléggé idegesítővé válhat, ha az ember életerőpontjai éppen kifogyóban vannak, márpedig ha egyszer elkezdődött a csetepaté, nincs mód a menekülésre. Az egyszerű irányítási rendszer is bekavarhat, például ha az akciógomb megnyomására D'arci lekuporodik, pedig éppen el kellene futnia. További bonyodalmak adódhatnak a célzással és a lövéssel, főleg mikor az ember elkezd igazán nagy fegyvereket felszedni a játék későbbi részeiben. Ekkor jön el a metrózás, a motorlopás és a sárkányrepülőzés ideje is, valamint ekkor bújhatunk két férfiasabb szereplő bőrébe, akik a rámenősséget inkább izomerőre cserélik. Az *Urban Chaos* tőről-metszett akció-kalandjátékként sikerre ítéltetett. Az irányítással kapcsolatos kukacoskodásunk nem halványítja el a program nagyszerűségét, az izgalmas és meglepetésekkel teli játékmenetet, bár az ellenfelek néha korántsem olyan nagyszerűek, és az embert heves vágy fogja el a *Tomb Raider* különös lényeinek vére után.

Végső soron azonban mindez nem több, mint néhány darabka korpa a hercegnő koronájáról. Az *Urban Chaos* gyors és látványos akciójáték, éppen csak annyi *Tomb Raider*-es beütéssel, hogy édes legyen az élet, és éppen csak annyi hozzávalóval más műfajokból, hogy izgalmas legyen a dolog. Kisebb cicik, nagyobb mordályok, gyorsabb tempó – megint kapaszkodhatsz, Lara... PCF

Urban Chaos

Eidos/Automex (1) 461 5733
www.urbanchaos.com
Ha csak úgy: P233, 32Mb, Win 95/98
Ha tényleg: PII, 3D gyorsító

Napló	
MDK	92%
Urban Chaos	
Outcast	87%
Tomb Raider: Last Revelation	79%
Nocturne	58%

Pro és kontra

- ✓ Gyors játéktempó
- ✓ Hatalmas szintek
- ✓ Nagyszerű grafika
- ✓ Realisztikus küldetések
- ✗ Egy idő után már unalmas a harc

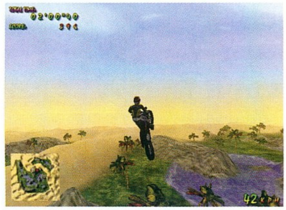
Vélemény

87%

Edgar Torrenteras' Extreme Biker

Mi történik, ha az akrobatikus rock and roll találkozik a motokrosszal? Egymásba szeretnek, közös gyermeküknek pedig valami szolidan szexi spanyol nevet választanak.





▲ A legjobb vezetési taktikát leginkább élesben, másokkal versenyezve sajátíthatod el.

Dőlj hátra, gyorsíts, és ha jó ütemben érkezel az emelkedőre, akkor... ha megérkeztél, hívj fel, vagy legalább küldj egy lapot.

A Deibus Studios bizonyára nem repesett az örömtől, amikor a Microsoft kihozta terepmotoros programját, a Motocross Madness-t. Ám ahelyett, hogy ejtették volna saját, majdnem teljesen kész projektjüket, megrázták magukat, és nagy fogadkozások közepette újra munkához láttak.

Az így aztán a csak második kísérletre elkészülő Extreme Biker a szimulátorok és az arcade játékok érdekes ötvözete lett. A program néha nagyon komolyan veszi magát, máskor viszont elképesztően őrült ötletekkel lep meg. Egyértelműen a szimulátorokat idézi, hogy a motor teljesítményét, a gyorsulást és a végsebességet is "finomhangolhatjuk", továbbá azt is, milyen jellegű segítséget veszünk igénybe a kormányzáshoz. Kezdetben három géposztály közül választhatunk (125, 250 és 500 cm^3), de ha elég ügyesek vagyunk, kipróbálhatjuk a 750-eseket is.

Kutya baja

A szimulátorok kérlelhetetlen merevségét azonban itt hiába keressük. Sem a motort, sem magunkat nem törhetjük össze, és ha karambolozunk, legfeljebb annyi történik, hogy veszítünk néhány másodpercet. Ahelyett tehát, hogy azon aggódnánk, vajon totálkáros gépünkkel beérünk-e még a célba, elég csak a következő ugratónál bemutatott őrült stuntra koncentrálnunk. Efféle akrobatikus mutatványból rengeteg van, és a fejlesztők mindegyiknek külön nevet adtak (pl. nacnac, can-can, superman, no hands). Ha a választék mégsem lenne elég, a stuntokat kombinálni is tudod egymással.

A játék négy részre tagolódik: Motocross, Supercross, Freestyle és Tournament. Az elsőben tíz pálya kínálja magát, Forest Glade és a Jellystone Park szemet gyönyörködtető helyszíneitől kezdve, Gravel Pit és a Damnation Valley nyaktörő útjain át, az Eiffel Trifle villámgyors párizsi útszakaszaiig.

A hét fedett Supercross-pálya nem sok szabadságot enged, a Freestyle-ban viszont tényleg arra mész és azt csinálsz, amerre és amit akarsz – csupán arra kell figyelned, hogy látványos mutatványokat bemutatva minél magasabb pontszámot érj el. A Tournamentben aztán mind a 23 pályát kipróbálhatod. A fentieken – és az elmaradhatatlan practice-en – túl az Extreme Biker-ben van egy ún. baja mode is. Ilyenkor a pálya egyik véletlenszerűen kiválasztott pontjáról kell egy másikig eljutni a lehető legrövidebb idő alatt. Afféle túlélőgyakorlat.

Minden ujjadra jut egy gomb

Az Extreme Biker megfelelő szintű irányításához meglepően sok billentyűről kell tudnunk, mire való. A szokásos gyorsítás, fék, bal/jobb és ugrás mellett hajolni is tudsz minden irányban, az összetettebb mutatványokról (és a hozzájuk tartozó billentyűkről) nem is beszélve. Mindezek észben tartását egy több részre osztott tutorial is segíti, amelyet kivételesen érdemes figyelmesen végigkövetni. A motorok nem különösebben szépek, az animációk ellenben nagyon is azok (nem motion capture-rel készültek). Üdítő érzés látni, ahogy a különböző pályák ezúttal különböző grafikát is jelentenek. Az Extreme Biker talán mégis abban a legjobb, ahogy a játékosban a sebesség illúzióját tudja kelteni. A táj még a legbonyolultabb, versenyzőkkel és "tereptárgyakkal" zsúfolásig megtelt pályák esetében is szédítő iramban robog el melletted. Ilyenkor előfordulhat, hogy nemhogy az úton, de még a motoron is csak nehezen tudsz megmaradni. A bukáshoz kevés is elég, és mivel a gép és utasa külön mozognak, ritkán fogsz két egyforma talajfogást látni.

Az Extreme Biker-t értelemszerűen a Motocross Madness-szel állítják majd párba, bár az, hogy a Deibus Studios játéka egyrészt sokkal látványosabb, másrészt jóval több lehetőséget kínál, mint riválisa, nem hagy kétséget az összehasonlítás kimenetele felől. Ha a Microsoft a MM második részével labdába akar rúgni, mennyei magasságokba kell emelkednie. PCF



Párizs utcáin száguldozni nemcsak hogy nagyszerű érzés, de a reflexeidet is próbára teszi.

A sztori

Különös név, különös ember. Edgar Torrenteras egy 19 éves spanyol fiatalember, aki ellenállhatatlan késztetést érez arra, hogy úttalan utakon, észveszejtő sebességgel száguldozzon motorjával, miközben olyan akrobatikus mutatványokat végez a nyeregben, amilyeneket kigondolni is nehéz, nemhogy megcsinálni. De végre itt egy játék, amelyben Edgarnak képzelhetjük magunkat anélkül, hogy lángvágóval kelljen kikaparni a körmünk alá szorult csontszilánkos agyvelőt.



A grafika lenyűgöző, és hatásosan kelti a sebesség illúzióját.

Stunt és Pont



A tutorial a legalapvetőbb dolgokon túl az extrákkal is megismertet. A leckék az egyszerű kanyarvétellel indítanak, de a légi manőverezés, a stuntok és a pontrendszer rejtelmeibe is bevezetnek. Ha ezekkel nem vagy tisztában, körülbelül annyi értelme van elindulni a pontvadászaton, mint elmagyarázni Van Goghnak, milyen a jó walkman.



Az *Extreme Biker*-ben 23 pályán folyik a verseny. A nagy szám ellenére ezek mindegyike meglepően jól kidolgozott. Némelyik helyszín, például a Badlands (egy hatalmas, csövekkel teli roncstelep) a legelképesztőbb akrobatamutatványok bemutatására is alkalmas. Nem vitás, hogy a Deibus Studios fejlesztése újraértelmezi a motoros játékok fogalmát.

Edgar Torrenteras' Extreme Biker

Havas Interactive (1) 262 2309
www.deibus.com
Ha csak úgy: P266, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P300, 64Mb

Napló

Edgar Torrenteras' Extreme Biker	
Castrol Honda 2000	88%
GP500	86%
Motocross Madness	86%
Moto Racer 2	57%

Pro és kontra

- ✓ Változatos pályák
- ✓ Akrobatikus elemek
- ✓ Könnyen beleéled magad
- ✓ Realisztikus bukások
- ✗ Nehéz jól játszani

Vélemény

88%



A Ka-52 Team Alligator közel s távol a leglátványosabb repülőszimuláció. És legalább annyira jó játszani is, mint amennyire nézni.

Idézd fel ifjúságod boldog békeéveit zel a "helikofferre

Ka-52 Team Alligator

A veterán Kuju legújabb helikopterszimulációjával elköpte az orosz hadvezetés legújabb technológiáját, és megtette az első tétet a PC-s helikopteres támadásokban.

A MÍG A LEGFIATALABB SRÁCOK ARRÓL álmodoznak, hogy egyszer majd vadászrepülők pilótái lesznek, idősebb társaik már harci helikopterek kapitányi üléséről ábrándoznak.

A modern helikopterekbe már ugyanannyi fegyverzetet pakolnak bele, mint a vadászgépekbe, a megjelenésük azonban kevésbé "áramvonalas", mint a kecses repülőké. Katonai szempontból azonban rettentően indokolt lehet egy harci helikopter bevetése: képes egészen közel menni a célponthoz, úgy, hogy csak az utolsó pillanatban bukkan elő a hegyekből, kilövi a rakétákat, majd egy szép, lendületes ívben elkanyarodik a lenyugvó nap irányába.

A légitámadások ilyen akciója igazán hatásos lehet, jól is hangzik, de ezt átültetve a PC-re számtalan problémával találjuk szembe magunkat. Először is a helikopter kis magasságban repül, és repüléskor a tereptárgyakat használja takarásra. Ez ugyebár azt jelenti, hogy a felszint gondosan meg kell tervezni, amivel meggyűlhet a fejlesztők baja. És azt sem könnyű megoldani, hogy a magasságtól függő változó perspektíva függvényében hihető legyen a földi csapatok és a légi járművek mozgásának ábrázolása. Végül, de nem utolsósorban, azt sem hanyagolhatjuk el, hogy a helikoptert piszok nehéz vezetni.

A repülők elegánsan szelik az eget, a helikopterek pedig mindenfajta szélváltozásra érzékenyen reagálnak, és a legkisebb provokációra kőként zuhannak alá. A legújabb típusú vadászgépek akciójában elég a megfelelő irányba mutatni a gép orrával, meghúzni a gépfegyver karját, azaz tüzelni, amikor a kívánt tárgy a célkeresztben van. A helikopterek kezelése és a fegyverrendszerrel való kapcsolat ezzel szemben jóval bonyolultabb. Maguk a kifejezések, például a "rotor" vagy a "legyezés" is elég zavarosak már, ha egyáltalán tisztában vagy a jelentésükkel, nem is beszélve arról, hogy a fegyverekkel még célozni is kellene.

Krokodilok a tetőn

A megközelítés egyetlen helyes módja, ha nem akarunk maximalisták lenni a Ka-52 Team Alligator-ral szemben. Először is, ez az egyik legigényesebb szimuláció, ami valaha készült. Azonban még a részletes le-

A sztori

Egyfajta versengés van mostanában a repülős játékok fejlesztői között, hogy olyan légi járműveket szimuláljanak, amelyek még a hadseregben is újdonságnak számítanak. A repülőgép rajongói már látták a jövő útját egy csomó F-22-es játékon keresztül, és most itt van a legújabb harci helikopter. A Ka-52 még teszt fázisban van, a Kuju jóvoltából azonban Te máris elviheted ezt a dupla légcsavaros csodát egy fordulóra.

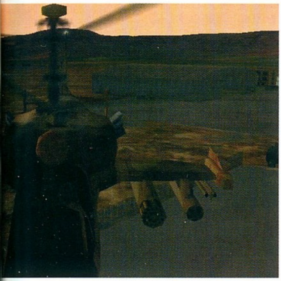


Számos lehetőség van a légi csatákra.



Az vizuális rendszer az éjszakai bevetések alkalmával tényleg ilyen zölden csillog. Ha pedig felgyújtod a lámpát a pilótafülkében, jobban látod a poligonikus másodpilótát.

A részletezés ilyen tökéletessége igazi profivá teszi a játékot a rivális szimulációk között.





Az időjárásviszonyok hatásosak: ilyen ködben az életeddel játszol, bármit is teszel.

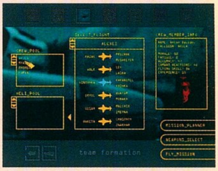


Szerencsére van ablaktörlője a Ka-52-nek. Jöhet az eső!

Félpennys a magasból







Hegyeket, völgyeket és fákat szeretnél, mintha csak a természet lágy ölén lennél? Nem gond. Ha van egy olyan PC-d, ami bírja szusszal, a *Ka-52* új Daedalus grafikus motorja örömmel megrajzolja a legrészletesebb tájat utakkal, hidakkal, házakkal, autókkal, villanypóznákkal nappali és éjszakai körülmények között, sőt még esőben és hóban is.

Az igazi férfi nemcsak kitűnően vezeti a legutolsó helikoptermodelleket, hanem megtanulja, hogyan kell használni a fegyvereket és az MFD rendszereket is. A *Ka-52* kamerás célzórendszert alkalmaz (Shkval), lehetővé téve a megcélzott tárgyak vizuális követését. Személyesen magad is célozhatsz, de rábízhatod a tüzérre is ezt a feladatot.

A teljes hadműveleti rendszer a legigényesebb stratégák számára is elegendő részletet tartalmaz. Összeállíthatod a formációkat, egyedi repülési terveket, eldöntheted, hogy melyik legénység melyik járművel repüljön, és ellenőrizheted a megsérült egységek javítását. Ajándékok széles skálája áll rendelkezésedre a hangulat javítására.







A részletes tájkép nemcsak a szemet gyönyörködteti, a többi helikopterszimulációval szemben a harcoknak is sokkal nagyobb életszerűséget kölcsönöz. A terep felhasználása az álcázásra, a váratlan támadások a hegyek mögül, és az ellenség visszavágásának megakadályozása – mind lényeges elemek.

Bár a hadszíntér nem bővelkedik gyalogságban, földi egységekben és légi erőkben sem, a játék mégis egy igazi csata bonyolultságát idézi. Egyetlen katona is képes arra, hogy leszedjen egy helikoptert, a tankok oldalán pedig nem egyforma a páncélzat, ezért a pontos célzás mellett az is fontos, hogy milyen szögből tüzelsz.

A *Ka-52*-vel szemben egyetlen komoly kritikai észrevételünk, hogy iszonyú nehéz játszani. Már maga a helikopter vezetése sem piskóta. A fentihez hasonló balesetek a sok gyakorló szint ellenére is túl gyakoriak. Az sem segít, hogy a billentyűzet szinte minden gombját használnod kell, sokat éppen a nehezen kezelhető kommunikációs rendszer foglal le.

írás és a számos segítség – mint a robotpilóta vagy az automatikus emelkedés – ellenére is órákba telik, amíg valamennyire begyakorlod magad. És mert a légi veszélyt az ellenség éppolyan komolyan veszi, mint te a támadást, a csaták rövidek és végzetesek lehetnek.

Itt nem csak sima lövöldözésről van szó. Amíg tanulgatod a helikopterezés csínját-bínját, igazából nem férsz hozzá a Ka-52-höz teljes egészében, de olyan sok apró érdekességgel szórakoztat, és olyan élvezetesen okít, hogy megbocsátod neki ezt a hosszúra nyúlt fejtágítót.

Meg kell vallanunk, hogy lányos zavarban vagyunk: a Ka-52 Team Alligator-t szikkadt zsemlének és omlós süteménynek is tartjuk egyszerre. Természetesen az előnyökkel kezdjük: ez az első alkalom, hogy egy helikopterszimulációt kezelni tudunk, érezzük az ízét, szóval kezdi megközelíteni az igazi repülést a játék. Eddig még nem találtunk olyan szimulációt, amiben kettőnél több bevetést végig tudtunk volna játszani. A Digital Integration, az Electronic Arts, sőt még a Ka-52-t készítő Kuju legutóbbi próbálkozásaiból is hiányzott mostanáig a szükséges vizuális plusz. Csak az Empire Apache-e sejtette meg valamennyire, hogy mit is jelent a részletekben az alacsony magasságból való támadás, de annak impresszionista tájképeit sem lehet egy napon említeni azzal a csodálatos látvánnyal, amivel ez a játék büszkélkedhet.

Dirr-durr! Jaj nekem!

Amint említettük, sajnos csalódások is érnek bennünket a grafika terén. Azok a fránya időjárási effektusok – amelyek a terepet sárossá, vagy éppen havassá tennék, ha erre szükség van – hiányoznak. Ellenben egészen apró dolgok is jól kivehetők a képen, mégpedig a Daedalus grafikus motorja által alkalmazott dinamikusan változó hálórendszernek köszönhetően. Ezekkel a részletekkel, amelyek a tájban időről időre láthatóvá válnak (a jobb eredményhez fejlett CPU-ra és 3D gyorsítóra van szükség), a Ka-52 valódi gyöngyszem. A részletezés ilyen tökélyre vitele igazi profivá teszi a játékot a rivális szimulációk között.

Az összes ügyes kis trükköt bevetik itt, a szokásos fényvisszaverődéstől a sűrű havazás- és eső-effektusokon át a vízfelületeken tükröződő felhőkig minden előfordul. De a legdurvább a fejlesztő számára, ha tiszta időt kell szimulálni, mert ekkor minden apró részletnek messziről kell látszania. A legmélyebben lévő felszíni csapatoktól egészen a show sztárjáig a játék minden eleme lélegzetelállítóan valósághű. A három háborús helyszín pedig – Szibéria, Tadzsikisztán és Belorusszia – egyszerű- ▶



A *Team Alligator* bevetési térképe változtatható célpontokat tartalmaz.



A lövedékhegyek elintéznék az ellenséget, ha nem azt a hegyet találnák el.



Íme a pilótafülke full 3D-ben a többfunkciós képernyővel. Csak a Shkval rendszer által készített videoképet kell figyelned a bal oldali monitoron.

► en olyan csodálatos, hogy legszívesebben lövöldözés helyett egyszerűen csak kiakasztanád tájképnek a szobádban.

Tarantulák a mikróban

A színek és a textúra kiválóan működik, és meggyőzően váltakozik a napszakoknak megfelelően, sőt a mélységélesség is tökéletes. A hegyvidék, a völgyek, a tavak, az erdős területek mind nagyszerűen kidolgozottak, és a célpontokat messziről is lehet látni. Még a jelentéktelen tárgyak is, mint pl. a villanyoszlopok és távvezetékek, az épületek parkoló autókkal, és a szárazföldi csapatok teljes létszámban, valamint a teherautók és a tankkonvojok is megdöbbentően élethűek.

Természetesen nemcsak a látványról van szó. Amíg a megjelenés döntően fontos az akciók életszerűségéhez, addig a katonai eszközök modellezése legalább olyan lényeges ahhoz, hogy teljes legyen a kép. A Ka-52 itt is telibe talált. Még ha a legfejlettebb repülési opciókat nem is veszed figyelembe, a Ka-52 irányítása akkor is valószerűen izgalmas feladat. A fegyverzet szintúgy meggyőző – bölcs választásnak bizonyul például, ha a számítógép által vezérelt robotpilótára bízod a célzást. (Bár természetesen felülbírálhatod a döntéseit, ha úgy tetszik.)

Úton a levegő ura



Szibéria a gyakorlatok hadszíntere. A tervezők hegyek közötti városokat alkottak ide, úgyhogy a sokszereplős játékra is remek alkalom nyílik itt.



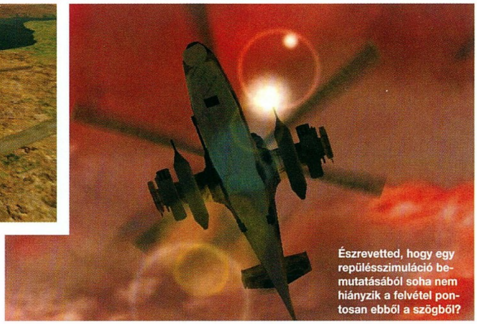
Tadzsikisztán sivatagában az ellenséges egységek elszórtan bukkannak fel. Bár viszonylag gyenge a fegyverzetük, azért ők is veszélyt jelentenek a Ka-52-re.



Belorusszia különféle tájakon különféle hadjáratokat kínál. Itt, a Baltikum párás területén nehezebb csata vár rád.



Nézd, milyen pontosan tükröződik a felhő a folyó vizén.



Észrevetted, hogy egy repülésszimuláció bemutatásából soha nem hiányzik a felvétel pontosan ebből a szögből?

Az összes ügyes kis trükköt bevetik a szokásos fényvisszaverődéstől a sűrű hóesésen át az eső-effektusig.

Azt gondolhatnád, hogy az automatikus célzás túl könnyűvé teszi a csatát, ehelyett viszont kiderül, mekkora jelentősége van az alacsonyról való támadásnak. Igaz a közhely, hogy az ellenséget a leggyengébb pontján kell megtámadni, tehát a megfelelő helyezkedés itt is lényeges. De nem árt észben tartani, hogy a helikopterek sebezhetősége szempontjából a szemtől-szembe csaták nem előnyösek.

Gyilkos gépezet a levegőben

A legtöbb bevetést nem lehet egyedül megnyerni, és most kap szerepet a "csapatjáték". Mint korábban a Team Apache, a Ka-52 is kínál jó pár helikoptert a játékra, és vele teljes személyzetet, akiknek te parancsolsz, sőt itt még inkább te vagy a főnök. Kezdetben persze vannak egyszemélyes akciók, de a fő bevetések és hadműveletek kifejezetten csapatmunkát és szervezést igényelnek. A hadműveleti rendszere kompromisszumot kínál az előre megírt történet és az élő interaktivitás között. A játék elágazásainál a választásodra van bízva, hogy melyiken haladsz tovább. Az igazi háborús játékok rajongói talán nem lesznek elragadtatva ettől az ötlettől, de ők inkább tologassák a szőnyegen a játékkatonáikat, és hagyják a szimulációs játékokat a többieknek. De a kommunikációs rendszerre azért nekik is szükségük lesz.

A tasztatúra fele a csapattagokkal való kapcsolattartásnak és a parancsok kiadásának van szentelve. Értjük mi, hogy miért ezt a nyomógombos rendszert választották – elméletben ez kevésbé zavaró, mint egy erőltetett, képernyőn megjelenő menü-vezérlés – de ki a fene fogja megtanulni ezt a sok billentyűt azért, hogy ki tudja adni a parancsokat. Egy elágazó menürendszer, mint amilyet a Freespace játékban alkalmaztak, sokkal kényelmesebben játszhatóvá tette volna a játékot, sőt fölszabadította volna a billentyűket más funkciók számára. Ez a kommunikációs szisztéma olyan sok billentyűt igényel, hogy a legtöbb alapvető funkcióhoz a [Ctrl] vagy a [Shift] gombokat is le kell nyomni. Egy szimulációban az ilyen komplikált vezérlés nem igazán nyerő figura.

A helikopter-élmény

Érdekesség, hogy a teljes hadművelet bőven tartalmaz szerepjátszó elemeket. Mindegyik figura sokféle tulajdonsággal rendelkezik, egyéni jellemvonásokkal, amelyek befolyásolják a teljesítőképességüket és a többi bajtárshoz való viszonyukat.

A katonák hangulata függ a hadjárat kimenetelétől, vagy attól, hogy hány bevetést hajtottak végre sikeresen. Előfordulhat, hogy a rendelkezésre álló készletek megfogyatkoznak és bűvészkedni kell velük, hogy ki ne fuss belőlük. Az is lehet, hogy egyszerre mind a 16 gépnek kell kötelékben repülnie, s hogy aztán nem győzöd javítani a közhangulatot az egyre szűkülő forrásokból. Vehetsz az embereidnek pornómagazint vagy cigarettát, esetleg egyéb juttatásokkal csalhatsz mosolyt az arcukra.

A bevetésekben a szövetségesek mellett veszel részt, ez még hitelesebbé teszi az élményt. A képesség arra, hogy maximálisan teljesítsd a haditervet – csapatokat küldj különböző objektumok megtámadására, vagy akár repülés közben is módosítsd a terveket, ha szükséges –, ez mind azt jelenti, hogy az átfogó stratégia legalább olyan lényeges, mint hogy milyen pilóta vagy. Lehet, hogy csak keksz, pilóta nélkül. Ezeket a feladatokat a számítógépre bízni talán nem a legjobb választás, még akkor sem, ha tökéletesen elvégez mindent. Bár, akik szeretik automatizálni az ilyen feladatokat, és inkább ragaszkodnak a kötött repülési tervekhez, mint hogy maguk alakítsák ki azokat, nem fognak morogni ezek miatt az extrák miatt. Akiknek ellenben a szerepjáték-elemek és a javítások megszervezése c. fejezet készült, mindez esetleg túlzásnak tűnik.

A Ka-52 Team Alligator nem az a fajta program, amelyik megelégszik holmi kis teljesítményű géppel s egy türelmetlen játékossal. Nem egykönnyen szerezhetsz nála babért: sokat követel a hardvertől és a delikvenstől egyaránt. Cserébe viszont tény, hogy jelenleg ez a legmeggyőzőbb háborús helikopterszimuláció; mesterien ragadja meg a veszélyt, a rombolást és a hatalom érzését a pilótákban, akárha igaziak lennének. Hagyd, hogy a megdöbbentő látvány magával ragadjon, és megérted, milyen kényszerítő erejű és felszabadító tud lenni egy ilyen élethű szimuláció. Mindazok álmát valóra váltja, akik szeretnék legyőzni a gravitációt, miközben halált osztanak a levegőben és a földön, és ez nem álomszerű, hanem szédítően valóságos. Ha ezek után sem nő propeller a fejeden, csak magadra vethetsz. PCF



Egy különleges, *Apokalipszis most* jelenet. Szégyen, hogy nincs lehetőséged alatta Wagnert játszani.

Ka-52 Team Alligator

GT Interactive/Modern Media
www.simis.co.uk
(1) 333 6610

Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PIII-450, 128Mb, modem

Napló

Team Apache	90%
Apache-Havoc	90%
Ka-52 Team Alligator	
Apache Longbow	86%
Longbow 2	80%

Pro és kontra

- ✓ Jelenleg a legélethűbb szimuláció
- ✓ Kiváló tereprendszer
- ✓ Részben interaktív hadjáratok
- ✓ Hiteles erőpróbák
- ✗ Néhány kidolgozatlan részlet

Vélemény

88%

Championship Manager 1999/2000

Húzd ki a telefont, vegyél ki szabadságot és hagyj egy üzenetet a szüleidnek, hogy semmi bajod – mert végre megérkezett!

PASSZOLJUNK EGY PÉLDÁNYT A CHAMPionship Manager-ből bármelyik ismert fociguru elé, és még ő is komoly küzdelemre kényszerül, ha itt karriert akar befutni. A Championship Manager első megjelenése óta megosztottságban tartja a PC-vel felszerelt focirajongók táborát. Néhányukat riasztja a vég nélkül áradó, rettenetes mennyiségű statisztika, és az egészben nem látnak mást, mint elbűvölőnek vagy csodásnak semmi esetre sem mondható csicsás kartotékok sorát. A fanatikusok viszont emberi kapcsolataikat és éjszakai pihenésüket áldozták fel, hogy minél tovább élvezkedhessenek a játék mélységein és realizmusán, most pedig hosszú sorokba verődve könyörögnek repetáért.

A Championship Manager 1999/2000 dús lakomát ígér a hűséges rajongóknak a régi sikerfogás korszerűsített és néhány új hozzávalóval megbolondított változatával. Hasonlóan az előző részekhez, a fő hangsúly most is a csapat irányításán van – sálak és hamburgerek árusítására egy percet sem vesztegethetünk. Hozd össze a csapatot, alakítsd ki a taktikát, és tedd meg, amit kell, kinn a pályán. Ennyiben foglalható össze a lényeg – pofonegyszerű elvárások, melyeknek nehéz sikerrel megfelelni. Pont mint az életben. Ahogy az elvárható volt, a játékos-adatbázist teljes egészében felfrissítették, és ami még fontosabb, a bajnokságokat, mint például a Bajnokok Ligáját, a jelenleg hatályos versenykiíráshoz igazították.

Ragyogóan kivitelezett finomítások sora gondoskodik a még erőteljesebben realisztikus hatásról. Ezek közül az új tehetségkutatói rendszer a leghasznosabb. Mostantól tehetségkutatókat kérhetünk fel arra, hogy véleményt mondjanak egy-egy játékosról, ráadásul említést tesznek azokról is, akiken esetleg a kiszemelt megfigyelése közben akadt meg a szemük. Hasonlóan dicséretes annak lehetővé tétele is, hogy befektetési és terjeszkedési céllal pénzt igényelhetünk a klubvezetéstől, mivel így szert tehetünk azokra a létfontosságú pluszforrásokra és extra kapacitásokra, melyek hozzásegíthetnek a sikerhez.

Arra is van statisztika, hogy az elnök egy ilyen igénylés benyújtásakor milyen eséllyel pályázik az összeg elnyerésére. Sőt, még az egyszerű tisztségviselők is saját statisztikáknak örvendhetnek, mely beosztásukat és egyéb jellemzőiket mutatja.

Szigorúan üzleti alapon

Bizonyos határon túl nehéz megítélni az új statisztikák némelyikének fontosságát – az ember például nem igazán szokott görcsölni azon, hogy mennyire lesz szigorú a bíró a következő meccsen. Amellett, hogy több lett az átgondolnivaló, és a háttérben még ennél is több minden megy végbe, a játék néha még mindig fájdalmasan lassú tud lenni. A kellemes külcsín cseppet sem változott, ahogy a dolog bonyolultsága sem – ez utóbbi gyorsan visszariasztja a focimenedzserekben járatlan próbálkozókat. Minderre azonban csak hajnali három táján kezdünk rájönni, amikor már hat órája görnyedünk a monitor előtt, és éppen ez a trükk.

Így tehát a Championship Manager egészéhez viszonyítva az ebben a verzióban bevezetett újdonságok nem tűnnek meghatározónak, a dolog maga pedig semmiképpen sem tekinthető alapvetően új kiadásnak, főleg akkor nem, ha valakinek megvan a CM3. Az igazi rajongók kívánságlistáján mégis első helyen kell hogy szerepeljen a játék, mivel egy lejárt verzióval nyomni az ipart pont olyan, mint a hazai csapat tavalyi tagjainak a nevével ékesített pólóban meccsre járni – egyszerűen nem az igazi.

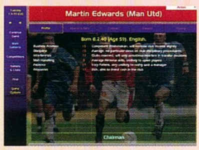
Így tehát a néhány magányos lélek, akire még nem hatott a Championship Manager bűvereje, valószínűleg most sem fog megtérni. Kénytelenek lesznek beérni azzal, amit emberi kapcsolatoknak szokás nevezni. PCF

A *Championship Manager 1999/2000* dús lakomát ígér a hűséges rajongóknak.



Mielőtt megvennéd azt az igáslovakat meghazudtoló erejű középpályást, jobb ha a tehetségkutatók vetnek rá néhány keresetlen pillantást.

Gólok és büntetések





Mintha még nem lenne elég a kihívásokból, a legújabb focimenedzser újabb akadályok elé állít mindnyájunkat. Ezért ne lepődjünk meg, ha a sztárjátékosunk sztrájkba kezd, vagy a klubvezetés elkezd beleavatkozni a csapat dolgaiba. Ezek az apróságok csak finomítanak a tiszteletre méltóan realisztikus játékmeneten.

Statisztika statisztikát követ, és mindegyikekkel el kell tölteni némi időt, ami végső soron hosszú szüneteket eredményez a meccsek között, és némileg csigává teszi az egész dolgot. Ha ezt összeadjuk a játék futballzseniket is próbára tevő nehézségi szintjével, világossá válik, hogy a pályakezdő menedzserek miért találják elég ijesztőnek a programot.

A sztori

A *Championship Manager*-sorozat a PC-s játékok történetének egyik legnagyobb sikerszériájával büszkélkedhet. Mivel azonban a hangsúly elsősorban a statisztikákra, és nem a kinézetre esett, a program sohasem örvendett általános népszerűségnek. Azonban a idei év első felében megjelent *Championship Manager 3* olyan – példa nélkül álló – szintet ért el a szimuláció mélységében és a valószerűségben, amelyre a műfaj többi képviselője csak törekedhet. A naprakész adatokkal és egyéb nyalánkságokkal kiegészített 1999/2000 verzióval az Eidos, ha lehet, még magasabbra rakja a lécet.



Ha keményre fordulnak a dolgok, járulj alázatosan a klubvezetés elé – meglepetések érhetnek.



Ebben a játékban minden bokorban 10-20 statisztika terem – még a tisztségviselők is megkapják a magukéit.

Championship Manager 1999/2000

Eidos Interactive (1) 461 5733
www.eidos.co.uk

Ha csak úgy: P133, 16Mb, Win 95/98
Ha tényleg: P200, 32Mb

Napló

Ultimate Soc Mgr 98/99	86%
Premier Manager 99	80%
Championship Manager 1999/2000	
Championship Manager 3	78%
Premier League Mgr 99	78%

Pro és kontra

- ✓ Tiszteletreméltóan realisztikus
- ✓ Hihetetlenül mély
- ✓ Nincs menekvés – rabul ejt
- ✗ Nincs igazi újítás
- ✗ Zöldfülűeknek túl nehéz

Vélemény

79%



Lehet, hogy jól néznek ki az autók, de vezetni őket nem túl nagy élvezet.

Rally Championship

A sztori

A Magnetic Fields fejlesztői ház mindig is híres volt kiemelkedő rallyjátékairól. Előző próbálkozásaik, a *Network Q RAC Rally Championship* és az *International Rally Championship* meghatározói voltak az autós terepversenyek műfajának. Annak idején mindenki ezekkel nyomult, köszönhetően a valós fizikai viselkedésnek és az akkori viszonyokhoz mérten gusztusos látványnak. Azonban a többi fejlesztő hamarosan felzárkózott, és a licencszerződésekkel megtámogatott *Colin McRae Rally* megjelenésével teljesen új értékrendet állított fel.



A Magnetic Fields és a rallyk. Összeillenek, mint a rebarbara és a tejsodó.

Az életben a legjobb dolgokra várni kell. Így azután elég idegesítő, ha kiderül, hogy amire annyit várt az ember, nem is igazán jó.

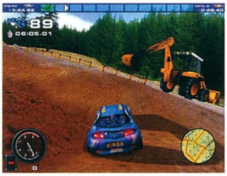
HOGY IS ÁLLUNK A RALLYVERSENYEKkel? Azon kívül, hogy a legtöbb megszállott autósnak tetszik az az ötlet, hogy vidéki utakon száguldozhat, de érdekel valakit igazán ez a sportág? Lenne bárkinek is halvány segédfogalma arról, hogy ki is Colin McRae, ha nem adta volna nevét a bestseller Colin McRae Rally-hoz? Akármi is a válasz, a fejlesztők úgy tűnik, ragaszkodnak ahhoz, hogy újabb, még fejlettebb, még realisztikusabb rallykkal örvendeztessék meg a világot, melyeknek újításait csak a vérbeli rally-fanatikusok tudnák igazán értékelni. Igen, helyes a következtetés, a Rally Championship – készítői szerint – a műfaj újdonsült listavezetője. Higgyük-e vagy se?

Az első dolog, ami szíven üti az embert, ha elindítja a Rally Championship-et, az a grafika. Az itt látható screenshotok ugyanolyan bámulatosak, mint a többi hasonló autóversenynél, és vezetés közben is nagyjából ilyesmikre számíthatunk. Mégis, a játék grafikailag leköröz vetélytársait. A semmiből idegesítő módon felbukkanó tárgyak száma is örvendetesen alacsony, ami azt jelenti, hogy a távolban levő dolgokat is kitűnően érzékelteti a program.

A Rally Championship grafikailag mégsem fenékig tejföl, mert a tereptárgyak nagy része meglehetősen bizarr, kétdimenziós módszerrel lett megalkotva. Sőt, diszkrét trágyaillat lengi körül a vizuális megvalósítás egyes elemeit. Vessünk csak egy pillantást például egy fára. Távolról egész szép, de közelebbről meg-



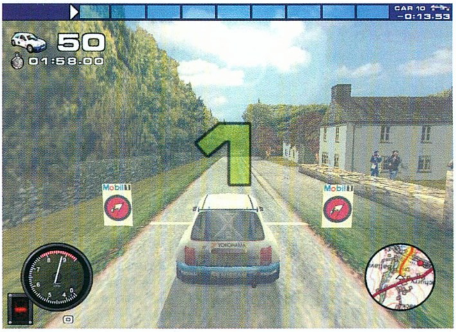
A pályák nagyon unalmasak - ugyanazon a tájon repesztünk egy csomó ideig. Teljesen elmagányosodik az ember.



Az út melletti táj nem mozog vagy ilyesmi, egyszerűen csak ott van. Még csak bele sem lehet szállni. Uncsi.

A nézők kartonpapírból kivágott figurának látszanak, az út mentén parkoló járművek pedig inkább emlékeztetnek szemeteskonténerekre, mint Ford Transitokra.





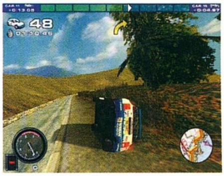
A grafika eléggé egyedi, legalábbis távolról, csakúgy, mint a sokféle effekt, például ezek a startlámpák. Kár, hogy működés közben már nem olyan jók. Ami azt illeti, minket csillámporral befújt hokedlikre emlékeztetnek.



Úgy tűnik, mintha meg lehetne indítani a rönköket és beszáguldani az erdőbe, de abszolút nem így van. Tulajdonképpen a pályán maradáson kívül semmit sem lehet tenni. Na, bumm.



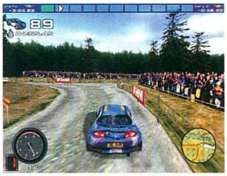
Nézzük csak a kamerás pasast és a többi nézőt. Kartonpapír kivágások, nem? Az összes valószerű hajlatot eltüntették róluk.



Tetszik ez a pozíció? Hát nekünk sem, de egy csomó időt fogunk ilyen helyzetben tölteni. Nyomás gyakorolni, hapsikáim.



Tetszik, ahogy mindenféle bigyó szakad le a kocsiról ütközés közben, de az, hogy ehhez alig kell hozzáérni az útpadkához, már kevésbé.



Éjjel a nézők felől villogás jön. Ez nem torkolattűz, az egy másik játék. A vakuk villognak, ahogy fényképezik az elhaladó autókat.

Minden pályáról több ezer fénykép készült, hogy az összes kanyar és trükkös forduló a helyére kerüljön és a lehető legélethűbb legyen.

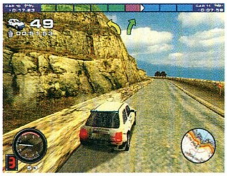
vizsgálva kiderül, hogy a széleket levágták, és úgy általában véve teljesen lapos. A táj többi összetevője is furcsa kinézetet nyújt – a farönkök hatszögletűek, a nézők kartonpapírból kivágott figurának látszanak, az út mentén parkoló járművek pedig inkább emlékeztetnek szemeteskonténerekre, mint Ford Transitokra. Az útszélek megtervezése annyira színvonaltalan, hogy minden futamban erőteljesen korlátozva érzi magát az ember, olyan kevés hely van az útpadka és a kétdimenziós fák között a manőverezésre. Az éjszakai vezetés pedig még csak nem is rémálom, mert az autók reflektorai még gyatrának mondható fényt sem bocsátanak ki. Sőt, ennyi erővel akár zseblámpát is tarthatnánk a kezünkben vezetés közben. Egész egyszerűen semmit sem látni, ha lement a nap – nem mintha lemenne verseny közben, à la Le Mans 24 Hours – itt vagy nappal vezet az ember, vagy éjszaka.

Még rosszabb a helyzet, ha fák között autózunk, mert ilyenkor olyan, mintha egyáltalán nem lenne semmiféle fényszóró a kocsin. Szó szerint az égvilágon semmit sem látni, és ha ezt a képtelen helyzetet kombináljuk a még képtelenebb ütközésekkel, amik ilyenkor megesnek, máris a hajtépkedés stádiumába jutunk. Haj nélküli embertársaink pedig a monitor ellen fognak elkövetni valami egészen brutálisat, hogy kiengedjék a feszültséget.

Ami a pályák számát illeti, annyi van, hogy akár az örökkévalóságig elversenyezgethetünk rajtuk. A program több mint 650 km-nyi, angol versenyszakaszok alapján készült úttal dicsekedhet. Mi több, a feldolgozott pályákról több ezer fénykép készült, hogy minden kanyar és trükkös forduló a helyére kerüljön. Nem mintha túl sokat számítana – akkor se lehetne eldönteni, hogy kitalálták-e az utak vagy sem, ha valaki végigvinne az eredeti szakaszokon. Ezzel együtt mégis jár egy nagy ötös a 36 korrektül feldolgozott etapért.



A kocsi annál porosabb lesz, minél többször csúszunk le az útról. Meg mindenféle darabok is leszakadnak róla, így aztán könnyen az út szélén hagyhatjuk a motorháztetőt.



Néhány helyről igazán szép a kilátás, de nemigen lehet letérni az útról gyönyörködni. Bosszantó.



A jobb alsó sarokban található térkép félrevezető lehet – néha az ember pont a menetiránnyal szemben találja magát.

Egy gyors FORDuló

Na és persze autókban sincs hiány. A Seat Ibizától a mutatós Ford Pumáig 23 gép áll a rendelkezésünkre, amelyek ▸



Igazán impozáns, ahogy az autók végigszáguldanak az úton. Kár, hogy az irányíthatóság közel sem ennyire jó.

▶ mindegyike egyedi viselkedéssel, pontosan kidolgozott karosszériával és valósághű festéssel lett ellátva. Kétségkívül ezek a kocsik jelentik a Rally Championship legélvezetesebb részét. Jó néhány versenyfajtában túráztathatjuk autónkat – legalábbis egy darabig. Először is ott az arcade – talán a legjobb alkalom arra, hogy belefogjunk a játékba anélkül, hogy az autóval babrálni kellene. Két rallyban is részt vehetünk, az első a Mobil British Championship, ha ezt sikerül megnyerni, benevezhetünk az elég kemény A8 Championshipbe is.

A legnagyobb baj ezekkel az, hogy minden egyes játékot hosszas állítgatás előz meg. A futamok hosszú ideig tartanak, ami a realizmus szempontjából nagyszerű, de az ember akarva-, akaratlanul is úgy érzi, hogy túl nagy a szakadék a hagyományos masszív versenyzés és az arcade mód gyors, látványos akciói között. A versenyek a hosszas, kőkemény, férfias nyomulásról szólnak, így aki igazi kihívásra vágyik, gyorsan rájöhet, hogy ezzel a játékkal egész világkorszakokat el lehet tölteni. Persze az, hogy mindez mennyire élvezetes, teljesen más kérdés.

Ahogy az egy valósághűségre törekvő játéktól elvárható, jelentős munkát fektettek az autóirányítás kidolgozásába. Bár a kocsik viszonylag jól kezelhetők, a feeling mégsem az igazi. Nincs meg az a fajta súlyosságérzet, mint a Colin McRae vagy a többi autóverseny esetében. Sokszor olyan, mintha a kocsi inkább lebegne, semmint gurulna az avarral borított utakon. És ez még nem minden, mert az autó a legkisebb lökésre rögtön szökdécselni kezd. Néha olyan érzése van az embernek, mintha Pompom lenne egy szép hosszú úton, fel-le, mert amint nekikoccanunk az útpadkának vagy kicsúszunk, jön az up-diddly-up-up a levegőbe, majd a down-diddly-down-down vissza a motorháztetőre, pont mint ahogy a nagyszerű filmben éneklik. Ezután következik néhány másodperc várakozás, míg az autó visszakerül négy kerekére, és folytatni lehet a versenyt. Ez a része a dolognak kimondhatatlanul idegesítő és szerintünk kifejezetten nélkülözi a realitást is. Hány rallykocsi tölt ennyi időt a tetején heverészve? Az egyszer biztos, hogy az igazi versenyeken közel sem ennyi. Szóval a dolog bűzlik a valószerűség hiányától és egy csöppet sem vicces.

Vezetés közben több karcolást gyűjthetünk össze, mint egy rögbimeccsen szerepelve.

Teknőstempó

Ráadásul még akkor sem érződik a sebesség, amikor elméletileg ezerrel hasí-



A segédpilóta mindig bemondja, melyik irányba kell menni, a kanyarokat a képernyő tetején megjelenő nyilak is jelzik.



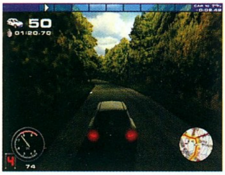
Látjátok a pótkereket? Jó példája annak, mennyire durva néhol a grafika. Legutolsó értesüléseink szerint a kerék általában kerek, mint egy kör.



Ha áthaladunk az ellenőrzőponton, kapunk egy adag extra időt és folytatódhat a hajmeresztő utazás.



Erőltessük csak a motort, máris túlmelegszik. A baj az, hogy kicsit túl hamar kezdi elönteni a kocsit a füst.



Minden pálya eredeti szakaszok feldolgozása, de rájönnél erre, ha senki sem mondaná? Ööö, nemigen.



Minél jobb eredményt érünk el a versenyekben, annál többféle autóval nyomhatjuk.

Autóverseny a négyzeten vagy baljós árnyak a térdemen?



A rallyrajongók hosszú órákat tölthetnek a teljesen profira sikerült autótuningolási lehetőségekkel. Ha a következő pályán speciális gumikra vagy másféle felfüggesztésre lesz szükség, vagy esetleg kitört egy ablak, itt lehet elintézni a dolgot.



Amikor az ember először legelteti csillogó szemeit a látványon, valószínűleg eléggé fellelkesül a fotóminőséghez közelítő részleteken. A grafika néhány eleme valóban igazán különleges, és lenyűgöző látni, mi mindent lehet csinálni a képpel, hogy valószerűnek hasson.



Rengeteg csúcsautó közül választhatunk, melyek mindegyike eltérő vezetési és menettulajdonságokkal rendelkezik. Számos különböző pálya áll a rendelkezésünkre, és a változatos időjárási körülmények sem hiányoznak. Habár az utóbbiak inkább előre beállítottan, semmint véletlenszerűen jelennek meg.



Vegyük csak alaposabban szemügyre a dolgokat, és rögtön lefagy a mosoly az arcunkról. Hát igen, ha közelebb kerülünk a tárgyakhoz – főleg a fákhoz –, kiderül, hogy a természet csodái helyett leginkább meghatározhatatlan kétdimenziós izékhez hasonlítanak.



A legkisebb érintkezés a pálya szélével és már fejtetőre is állt az autónk. Semmi bajunk a nehéz, technikás játékokkal, de ez azért már enyhe túlzás. A valódi rallykon hány autó csúszkál fejtetőre állva? Holtbiztos hogy kevesebb, mint itt.



Csak ezt ne! Amikor az ember fák között halad, elvárná, hogy lásson valamit, de itt még bekapcsolt fényszórókkal is teljes a homály. Ennyi erővel akár becsukott szemmel is versenyezhetnénk. Gondolhatjátok, hogy egy idő után több, mint dühítő a dolog.

Először jön az up-diddly-up-up a levegőbe, aztán a down-diddly-down-down vissza a motorháztetőre.

tunk az úton. Tapossa az ember a gázt egy vidéki szakaszon, de a sebesség mámora helyett inkább az átlagos autózás élménye tör rá – valami olyasmi, amit jóval tökéletesebben lehetne reprodukálni egy Kispolskiban négy utassal egy erdei csapáson. Az olyan autóversenyek, mint a Colin McRae vagy a TOCA 2 igazán jó sebességérzést adnak, de ennek itt nyoma sincs. Ezért bár a Rally Championship realisztikusnak hirdeti magát, szerintünk ennek a kategóriánk a közelébe sem ér.

Akik a totális rallyélményre vágynak, tokkal, vonóval, miegyébbel, bizonyára örülnek annak, hogy a Rally Championship rengeteg lehetőséget kínál a kocsi állítgatására és ezzel egyénivé varázslására. Ha valamelyik rallyban versenyzünk (vagyis nem az arcade-ban) elszórakozhatunk a gumitípus, a felfüggesztés, a motor és az összes többi kütyü tuningolásával. Erre szükség is lesz az egyes futamok között, mivel itt dönthetjük el, min kell változtatni ahhoz, hogy a lehető legjobb eredményt produkáljuk a következő versenyen. Sőt, valószínűleg javításokat is kell végezni, mert vezetés közben több karcolást és törést gyűjthetünk össze, mint egy rögbimeccsen szerepelve. Figyelembe véve ezeket a valósághű apróságokat, melyek olyan nagy hatással vannak az autó irányíthatóságára – elsősorban a kanyarokban –, nagy kár, hogy a játék többi eleme nem ilyen jó vagy nem ennyire realisztikus.

Végeredményben tehát, bár fantasztikusan néz ki és szinte mindent tartalmaz, amit csak egy rally tartalmazhat, a Rally Championship mégis nélkülözi azt a bizonyos vonzerőt, amivel a képernyő elé szegezhetné az embert. A fanatikus rallyrajongók kiemelkedően nagy kihívásnak fogják találni és valószínűleg sok örömük telik majd benne, főleg mivel tartalmazza a Mobil 1 versenysorozat összes pályáját. Nekünk, többieknek viszont nem sok örömünk lesz benne, mert bár elég különleges darabnak látszik, jóval több bosszantó kis hibája akad, semhogy klasszikussá válhatna. Ki akar egy olyan versenybe benevezni, ahol az autók irányítása messze nem tökéletes, a pályák túl hosszúak és nincs egy fikarcnyi lehetőség sem némi gyors száguldozásra, ráadásul a kocsik rögtön föld körüli pályára térnek, amint nekikoccannak valaminek? Talált, süllyed. Ahelyett, hogy túlszárnyalná a jelenlegi listavezetőt, a Rally Championship a Colin McRae elbaltázott változatának nevezhető. Azért persze távol van attól, hogy totálisan leírjuk, tehát ha valaki mindenképpen gyarapítani akarja a gyűjteményét, ne habozzon. De ha választásra kerül a sor, mi inkább a Colin McRae mellett voksolunk, a kevésbé szemgyönyörködtető látvány ellenére is. *PCF*

Rally Championship

Actualize/Magnetic Fields
www.rallychampionship.co.uk

Ha csak úgy: P266, 64Mb, 3D gyorsító, Win 95
Ha tényleg: P500, 128Mb

Napló

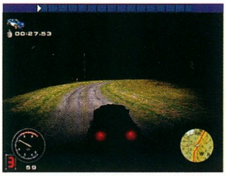
Colin McRae Rally	90%
Int Rally Championship	89%
Screamer Rally	84%
Rally Championship	
V-Rally Multiplayer	69%

Pro és kontra

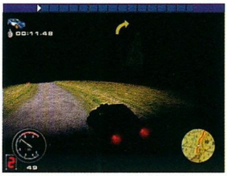
- ✓ Néhol csodás a látvány
- ✓ Rengeteg autótípus
- ✗ Könnyen boruló kocsik
- ✗ Éjszaka semmit sem látni
- ✗ Néhány grafikai hiányosság

Vélemény

78%



Az éjszakai vezetés elég fájdalmas. A lámpákat nagy jóakarattal sem lehet reflektornak nevezni, tehát látni nemigen lehet semmit.



Nemcsak idegesítőek az éjszakai szakaszok, de végigmenni rajtuk pláne nehéz és frusztráló.



Még akkor sem tehetünk néhány kört a mezőn, ha éppen nyílt terepen haladunk.



Az időjárás és az éjszakai szakaszok sohasem változnak. Vagy esik az eső és sötét van, vagy nem.



Az *SR2* egyik nosztalgia-versenyautója, a Renault Alpine. Dögös.

Sega Rally 2

A Sega rallysorozatának második darabja kanyargósabbra veszi a figurát, mint a népek az Újév hajnalán, de a hangulat ettől még nem hág tetőfokára.

Az első dolog, ami feltűnik a Sega Rally 2-ben, ha elkezdünk játszani vele az, hogy gyakorlatilag semmi köze a rallyszimulációhoz. Jobban mondva a Sega autóverseny PC-s átiratának annyi köze van a rallyhoz, mint banánturmixnak a sörhöz. Ezzel az egésszel azt akarjuk mondani, hogy a Sega Rally 2 – PC-s játéknak – nem valami jó. Ha valaki kipróbálja a Dreamcastos változatot, kétségtelenül eléggé szembetűnő azonosságokat fedezhet fel a két kiadás között.

A Sega Rally 2-vel ugyanaz a baj, mint a TrickStyle-lal – mindkettő egyenes átirata a 128 bites Sega konzolos gépen futó verziónak, és egyik esetben sem voltak tekintettel a PC-s játékosok elvárásaira. A kezelésben például semmi szerep sem jut az egérnek, a menükben a kurzorbillentyűkkel választhatjuk ki a dolgokat és a kezdőbetűinket is így adhatjuk meg. Elhanyagolható részletnek tűnhet, de éppen az ilyen apróságok irányítják rá gyorsan figyelmünket a Sega Rally 2 hiányosságaira.



Az egymás elleni verseny irtó szórakoztató, ráadásul a neten keresztül is lehet nyomatni.

Viszlát balfácánok

Na jó, mondhatja azt is az ember, hogy ennyi még belefér – de mi van a bivalyerős motorokkal és a hajmeresztő farolásokkal? Hát, az arcade módban természetesen rendelkezésünkre áll az eredeti játéktermi változat összes autója és pályája. Nincs is semmi baj, ha csak egy kis száguldozásra vágyunk, de valószínűtlen, hogy pár hét után még mindig ugyanazzal a lelkesedéssel fogunk nyomulni, és ennek meg is van az oka. A játéktermi gépeket arra tervezik, hogy a balfácánok és láncdohányos balekok tömegeinek zsebéből minél több százast szedjenek ki, és nem arra, hogy hosszú órákra a monitorhoz láncolják a magunkfajtákat. A – nem éppen túlkomplikált – cél az, hogy megadott idő alatt elérjük a következő ellenőrzőpontot anélkül, hogy az autó beállításait, az időjárást vagy a vezetési stílust meg lehetne változtatni. Ez nem a mi súlycsoportunk...

A Sega PC-s átiratának annyi köze van a rallyhoz, mint banánturmixnak a sörhöz.

A Championship mód viszont a miénk és itt igazi élvezetek várhatnak ránk. A bajnokság 10 éves időszakot ölel fel, és ebben már megváltoztathatjuk autónk jellemzőit az egyes futamok között. Az első idényt az utolsó helyről kezdjük, a cél pedig minden versenyen az, hogy az év végére megszerezzük a szezon bajnoki címét. Nem lesz könnyű dolgunk – el kell töltenünk némi időt a keréktipusok kiválasztásával és a kormány állítgatásával, mielőtt elkezdenénk kupákat nyerni.

Perselyverseny

Ebben a módban az a jó, hogy a kocsi beállításainak változtatásával tényleg megváltozik a teljesítmény is. Például a kormányreakció lazára vételével sokkal könnyebb megcsúsztatni a kanyarokban az autót, ha viszont kemény a reakció, gyorsabban fordul a masina. A Championship opcióval kapcsolatos örömünkbe azért némi üröm is vegyül: a szezon versenyei között nem lehet menteni – kényelmesebb játékosok, jó lesz vigyázni.

Ennyi hiányosság mellett elég nehéz kitalálni, kinek is lehet majd elsózni a Sega Rally 2-t. Nemcsak az a baj, hogy tessék-lássék módon lett összehozva az átdolgozás – ha a PC-d nem igazi erőgép, a verseny bizonyos pontokon le fog lassulni, és ott van még a Dreamcast változatból átvett köd-effektus, amivel azokat a dolgokat takarják el, amik a távolban esetleg feltűnnének. Tehát ha igazán pörgős rallyra vágysz, javasoljuk, hogy inkább keresd fel Colin McRaet. *PCF*



Az éjszakai pályák a játék legsirályabb látványai közé tartoznak.

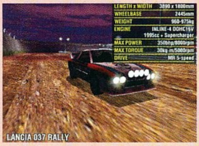
A sztori

Ez a versenyprogram a Sega sikeres játéktermi autóversenyét, a *Sega Rally*-t folytatja. Nem ez az *SR2* első átirata otthoni gépre – a Dreamcast változat a konzolos gép megjelenése óta kapható. Vannak akik (főleg az arcade stílusú autóversenyek szerelmesei) nagyon kedvelik a *Sega Rally* programjait, de az autós szimulátorok elkötelezett rajongói számára ezek a játékok nélkülözik a mélységet. Az *SR2* tartalmazza az eredeti arcade opciót, valamint egy tíz éves bajnokság opciót is, mely a szimulátor-rajongók megnyerésének érdekében készült. Versenyezhetünk egymás ellen is – otthon, vagy a neten keresztül.



A *Sega Rally 2*-ben rengeteg vadonatúj autó vár arra, hogy összekarcoljuk és behorpasszuk.

Gumisírás és fékcsikorgás



✓ A *Sega Rally 2*-ben az egyik legjobb dolog a rendelkezésre álló – licencszerződéssel feldolgozott – járművek puszta száma, melyek mindegyike csak arra vár, hogy beleüljünk. A Car Profile részben akció közben, számos különböző kameraállásból figyelhetjük meg a választható autókat, miközben hallhatunk fejlesztésük történetéről és a különböző rallycsapatokban elért eredményeikről.



✗ A legtöbb pályán, de főleg a Riviérán, ahol sok az épület, a látóhatárt ködfüggöny takarja. Nem, nem ügyesen megoldott időjárás-szimulációról van szó – dolog arra szolgál, hogy elrejtse a környezet azon elemeit, amelyek normális esetben a semmiből tűnnének elő. Az pedig nem lenne túl realisztikus, vagy igen?

Sega Rally 2

Ⓕ Empire Interactive Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.empire.co.uk

Ha csak úgy: 32Mb, P200
Ha tényleg: 64Mb, P266, 3D gyorsító

Napló

Játék	%
Colin McRae Rally	90%
Int Rally Championship	89%
Screamer Rally	84%
Need for Speed 2	74%
Sega Rally 2	

Pro és kontra

- ✓ Jó autók
- ✓ Könnyű arcade üzemmód
- ✗ Nem túl ragyogó PC-s átírás
- ✗ Átlagos grafika
- ✗ Nem igazán vonzó

Vélemény

70%



Rayman 2

Évekig hallgattuk a gúnyolódást és a nyögéseket. Szégyenünkben legszívesebben elbujdostunk volna, de végre megjelent PC-re egy olyan 3D-s platformos játék, amire büszkék lehetünk. Bár a dolog sajnos teljesen buggyant.

A PLATFORMOS JÁTÉK, FŐLEG A 3D-S típus nem az a dolog, amiről az embernek rögtön egy PC jut az eszébe. A 3D-s lövöldözősökről igen, a szimulátorokról szintén, és ne feledkezzünk meg a jó öreg stratégiai játékokról sem. De a platformosak? Na ne már. Mi a helyzet akkor az igazán bizarr, kimondottan dilinyós francia platformosokkal? Hát, inkább hagyjuk. Köszöntsük most mégis a színpadon a hátsó ajtón besurrant, kivételesen különös Rayman 2-t. Meglepetés, mely egész sugárútnyi borultsággal és mindenek előtt egy nagy csomó boldogan gurgulázó vidámsággal várja a játékost. Ráadásul itt senki másra nincs szükség ahhoz, hogy teljes legyen az élvezet.

Mielőtt azonban elindulnánk felfedezni az egyszerre csodás és bizarr újdonságokat, egy dolgot eszünkbe kell vésnünk – azt, hogy ezt itt franciák követték el. Azért nem kell felülbírálnunk a hagyma és borimádó fickókról, és folyamatosan balhézó kistermelőkről kialakult képet, mivel – bár a játék tipikusan francia a képi és egyéb humort tekintve – semmi köze a békaevőkről kialakult hagyományos sztereotípiákhoz. Például a lézerrel hadonászó kalózoknak és a hosszúarcú, jellegtelen törpéknek, akik nem tudnak dűlőre jutni a királyválasztás ügyében, nem sok köze van a fokhagymaimádathoz, bár mindkettő jó példázza azt a speciálisan francia csavarodottságot, ami ebben a játékban tenyészik.



A látvány hatásos, és nagyban hozzájárul a meglepetésekhez.

Örömóda

Azonban nemcsak a játék szereplői szolgáltatják a meglepetéseket, mivel a Rayman 2-ben az élvezetek és váratlan helyzetek igazi forrása a szintek megtervezésében keresendő. Mint a legtöbb új platformos, ez is rengeteg játék-a-játékban jelenetet vonultat fel – mint például egy lesiklóversenyt nagydarab ellenfelekkel –, hogy fenntartsa érdeklődésünket. Ezek a kitérők tökéletesen illeszkednek a fő szintekhez, ezért az ember sohasem tudhatja előre, milyen izgalmas kihívások várnak rá a következő sarkon.

Magukon a szorosan vett szinteken belül is nagy a változatosság. Bár természetesen a legtöbbször futunk, ugrálunk vagy Rayman porszívós füleinek segítségével jutunk előre, rengeteg ügyességre és némi rejtvényfejtő képességre is szükségünk lesz. Pont olyan az egész, mint a The Krypton Factor, de a dögunalom Gordon Burns, az ostoba szabadidőruhák és a popzene nélkül. Az egyetlen probléma az, hogy a gyakorlott játékosok valószínűleg nagyon gyorsan átsuhannak majd a játékon, és csak annyi ideig lassítanak, amíg megtalálják a jól elrejtett titkos területeket. Az is csalódott lesz egy kicsit, aki valami hosszabb lélegzetűre számított, mert a játék valószínűleg rövidebbnek bizonyul, mint szerette volna. A történet abszurd, a figurák gyerekesek, a cselekményt hasonló játékokból lopkodták össze, ráadásul még franciák is követték el.

Azonban a Rayman 2-ben megvan az a valami, amit egy PC-s platformos játék sem tartalmaz ilyen mennyiségben – a humor. Igen, egy teherautónyi a jó öreg, tiszta humorból, és ha ezt összekeverjük a meghökkentő elemekkel, első osztályú mixtúrát kapunk, olyat, amit a PC-s játékosok legtöbbször nélkülözni kénytelenek. PCF

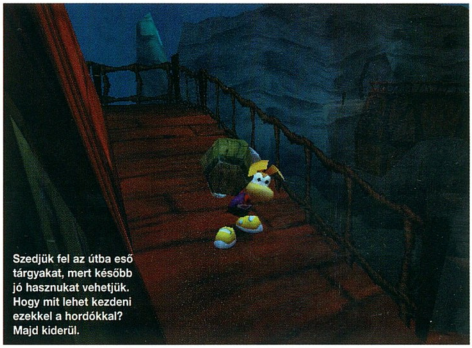
Lebegő heverő





✓ Minden szereplő rendelkezik valamilyen csak rá jellemző tulajdonsággal, Rayman például különleges füleinek köszönhetően képes a levegőben lebegni. Ezek a Spock-szerű kinövések remek alkalmat adnak a játék változatosabbá tételére – olyan helyekre juthatunk fel, melyeket normális esetben soha nem érhetnénk el, és azt is megnézhetjük, hol fogunk landolni.

✗ Ne értsük félre egymást, ez egy nagyszerű játék. Egyszerűen csak arról van szó, hogy a gyakorlottabb játékosok valószínűleg túl könnyűnek fogják találni. Bár elég hosszú ahhoz, hogy egy darabig ellegyünk vele, könnyedén végigvalcerozhatunk a pályákon anélkül, hogy a feladatok túl nagy gondot okoznának. Leginkább talán pár sör vagy esetleg néhány tüske után érdemes próbálkozni vele.



Szedjük fel az útba eső tárgyakat, mert később jó hasznukat vehetjük. Hogy mit lehet kezdeni ezekkel a hordókkal? Majd kiderül.

A sztori

Az eredeti *Rayman* egyáltalán nem volt rossz. Azonban egy idő után önismétlővé vált, ráadásul ma már nagyon meglátszik rajta a kora. Akkoriban mégis nagy sikert aratott, és ez a játék erre a sikerre támaszkodik, amikor az apró, végtagszegény francia figurát elrepíti a harmadik dimenzióba. A történet szerint Rayman bolygóján egy csapat gonosz űrkalóz száll le, azzal a céllal, hogy összefogdossák és egy csodabogarakból szervezett cirkusznak adják el a lakosságot. Csúnya dolog. Raymannek meg kell mentenie polgártársait, ehhez pedig először szüksége lesz négy maszkra, hogy elegendő erőt gyűjtsön a kíméletlen kalózok elleni harchoz.



Ez a csodálatosan egyszerű játék nem igényel Stephen Hawking-i kvalitásokat.

Rayman 2
5 990 Ft

Ubi Soft/CD Multimédia (1) 353 1898
www.rayman2.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb, Win 95, 3D gyorsító
Ha tényleg: P266, 64Mb

Napló	
Rayman 2	
Croc	76%
Gex 3D: Enter the Gecko	73%
Pandemonium 2	70%
Rayman	55%

Pro és kontra

- ✓ Izgalmas mellékszintek
- ✓ Csodálatosan különös
- ✓ Sokkolóan sokszínű
- ✓ Rengeteg titkos hely
- ✗ Egy árnyalatnyit túl könnyű

Vélemény

84%



Rengeteg alkalom adódik mászótudásunk csillogtatására, és ebben számos jelzés van segítségünkre.



Az egyik mellékszinten felpattanhatunk egy kutya hátára – persze, csak ha sikerül meglovagolni.



Ha egy feladványnál túl hosszú időre leragadunk, a játék a megfelelő irányba tereli az embert.



Magasságos hullámvasút! Csak nem tette észbontóan látványossá a Bullfrog a *Theme Park*-ot?

Theme Park World

A sztori

Amikor a *Theme Park* több mint öt évvel ezelőtt kijött, leginkább a Bullfrog által kedvelt istenszimulátorok kedves, bár kissé bugyuta változatának tűnt. A cégvezető-főguru, Peter Molyneux sem gondolta, hogy a program különösebben jól muzsikál majd. Azóta mégis szinte folyamatosan a listákon tanyázik, rengeteg elismerést szerzett és számtalan ember vásárolta meg gyakorlatilag minden elképzelhető országban.

Hasonlóan ahhoz, ahogy a Bullfrog mostanában felturbózta a *Populous*-t, a *Theme Park World*-ben a régi játék az új felszerelések mellé vadonatúj grafikai motort is kapott, melynek segítségével a hullámvasutak hetyke világa végre valódi életre kel.



Szentséges zsonglőrök! A Bullfrog biztos kézzel javított a *Theme Park* minden részletén.

Néhány évvel ezelőtt nagy port vert fel a Bullfrog vidámpark-szimulátora. A régi siker új köntösben kerül a polcokra, lehetővé téve, hogy kipróbáljuk a hullámvasutakat és megcsodáljuk a többi megcsodálnivalót – teljes 3D-s díszben.

Az ember felépíti, ők meg bejönnek. Hát ennyi a Theme Park World lényege dióhéjban összefoglalva. Persze elég csinos összeget hagynak a pénztárnál belépéskor, aztán vesznek még hamburgert, sült krumplit, üdítőt, és jegyeket, hogy felülhessenek minden egyes hullámvasútra, kipróbáljanak minden játékot és megnézzék az összes furcsa teremtményt – hogy a befolyt jövedelemből aztán az ember tovább fejlessze és tökéletesítse a vidámparkját egész addig, míg olajozottan működő, rémisztgetésre kifejlesztett gépezetté nem válik. A Theme Park World üzletembereinek végső célja a látogatókat életük legrázósabb élményével megajándékozni, márpedig ez a cél igen-igen vonzó.

Mint a legtöbb Bullfrog produkció, ez is ötvözi a hangyabolyokat megszégyenítő sürgés-forgást a menedzserjátékok jól bevált elemeivel. A végeredmény, hogy bámulhatjuk, amint leesik a látogatók álla saját fejlesztésű látványosságainktól, ugyanakkor egy csomó időt tölthetünk azzal, hogy ezeket a látványosságokat a lehető legjobban megtervezzük és megépítsük, a meglévő forrásokat használva. Azt gondolhatnánk, az építkezés, világtervezés és pénzügyi egyensúlyozás ilyen típusú keveréke túl bonyolult – vagy ha nem bonyolult, hát túl akciószegény, vagy nem elég egyértelmű célokat tűz ki – ahhoz, hogy széles tömegek érdeklődését felkeltse, de az eredeti Theme Park-ból eladott több millió példány bebizonyította, hogy az emberek imádják az ilyesmit, függetlenül attól, hogy egyébként milyen típusú játékokkal játszanak.

A *Theme Park World* üzletembereinek végső célja a látogatókat életük legrázósabb élményével megajándékozni, márpedig ez a cél igen-igen vonzó.

Poénra poén

A játék elején a Tanácsadó – vigyorgó, rajzfilmfigura-szerű fickó – köszönti a játékost és rövid bevezetőt tart a szükséges ismeretekből, meg persze elsüti a kötelező vicceket is. Példás törekvésében, hogy minden a lehető legvilágosabb legyen, még a névbeírásban, illetve a játéktípus kiválasztásában is segédkezik. Az instant-action ("durr a közepébe") opciót választva egy kisebb, előre elkészített parkkal kezdünk, az automatikus kutatás-fejlesztés pedig biztosítja a viszonylag zökkenőmentes előrehaladást.

Másik lehetőségként választhatjuk a teljes szimuláció opciót is. Itt egy beépítetlen területtel kezdünk, és tudósokat kell alkalmazni arra, hogy új hullámvasutakat, gyorsétkezdéket és mutatványosbódé-típusokat fejlesszenek ki. Ez a játékmód vezeti be az aranyjegyek és aranykulcsok rendszerét is – megszerzésükkel extra felszereléshez juthatunk, valamint ezek nyitják meg az utat a magasabb szintű vidámparkok felé. A játék elején csak a dinoszauruszos Lost Kingdom (Elveszett Királyság) és a szellemekkel teli Halloween elérhető, innen az aranykulcsokkal a Space Age (Űrkorszak), és



Ha egy hullámvasutat javítás vagy átalakítás miatt lezárunk, a bejáratnál megjelenik a belépni tilos tábla. Ha egyszerre túl sok attrakciót zárunk be, a látogatók gyorsan kiábrándulnak – egy vidámpark nem túl jó vidámság nélkül.



Atyavilág! Úgy látszik, mégsem kellett volna benyomni az utolsó két sört.



Egyszerűen vásárolhatunk új hullámvasutakat. Minél többet fejlesztünk, annál izgalmasabb modellek kerülnek fel a listára.



A játék annyira kidolgozott, hogy még a hidroplánnal érkező látogatók leszállását is nyomon követhetjük.

A hullámvasutak realisztikusak, mozgó alkatrészekkel teljessé téve, a festés megtervezése és kivitelezése pedig még a valóságosnál is fantasztikusabb.

az Alíz Csodaországban-ra emlékeztető Fantasy (Fantázia) elnevezésű parkokba juthatunk át – a parkok mindegyike csak rájuk jellemző építészeti megoldásokat és látványosságokat kínál. Az instant action típus magától értetődően kíméletesebb bevezetést nyújt a játék rejtelmeibe, mivel az előre felépített park jól demonstrálja, mit és hova érdemes építeni. A tulajdonképpeni építkezés maga az egyszerűség, a bal oldali sarokban elhelyezkedő menün keresztül eljutunk – többek között – a vásárlási képernyőre, ami aztán tovább ágazik hullámvasút-, mutatványosbódé-, üzlet- és felszerelési tárgy kategóriákra – ez utóbbiba minden beletartozik az illemhelyektől a díszcserjékig – továbbá személyzetet is itt bérelhetünk.

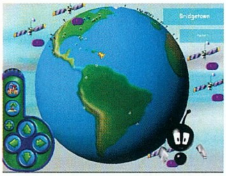
Az árukat egy egyszerű egérkattintással vásárolhatjuk meg, majd a tervrajzzal a 3D-s kijelzőn navigálva megfelelő helyet kell keresnünk nekik. Ha alkalmasnak ítéljük a helyet, illetve az elhelyezkedést (az épületek derékszögben elforgathatók), a második kattintásra fel is épül a kiválasztott dolog. Ezután már csak meg kell győződni arról, hogy a látogatók hozzáférhetnek az új szerzeményhez, van helyük sorban állni – ha szükséges helyet biztosítva a sorban álláshoz –, valamint be kell kötni a ki- és bejáratot az összekötőutak hálózatába. Ezzel kész is. A hullámvasút automatikusan működésbe lép, a látogatók pedig felülhetnek rá és kipróbálhatják. Minden elégedett ügyféllel növekszik a park boldogságindexe és annak az esélye, hogy még többen látogassanak el intézményünkbe.

Rókatalálkozó

Hamarosan elkezdhetünk gondolkodni azon, hogyan használjuk ki a leggazdaságosabban a megadott területet, hogyan hatnak egymásra a szomszédos épületek, és hogyan hagyjunk helyet a későbbi fejlesztéseknek úgy, hogy a rövidtávú tervek se dőljenek dugába. Ez a játék legbonyolultabb része, mert bár teljesen szabadon építkezhetünk, vannak bizonyos törvényszerűségek. Ezektől függ, hogy az egyes elemek mennyire működnek eredményesen, és ha ezeket figyelmen kívül hagyjuk, az könnyen gyászos következményekkel járhat vidámparkunkra nézve. Néhány közülük eléggé egyszerű – például nem kifizetődő hamburgerárust telepíteni a legrázósabb hullámvasút mellé. Meg lehet próbálni, de hamarosan bájosan rókázó gyerekek lepik el a környéket. Hasonlóan létfontosságú a toalettek elhelyezése is. Ha az étkezdék mellé kerülnek, már kész is a baj, de ha túlságosan eldugott helyre rakjuk őket, a látogatók nem fognak rájuk találni. Néha bizony eléggé macerás lehet még egy ilyen egyszerű berendezés elhelyezése is, noha bokrok és fák ésszerű telepítésével sokat lendíthetünk a dolgon.

Ráadásul nem szabad elfelejteni, hogy a tervezés és építés csak a kezdet. Ha egyszer elkészült a park és működik is, rengeteg további részletre kell ügyelni. Először is, a vidámparknak személyzetre van szüksége – a takarítóktól, akik tisztán tartják a WC-ket és eltüntetik a fent emlegetett sajnálatos balesetek maradványait, a szórakoztatókig, akik vicces jelmezekbe öltözve a sorban állók jó hangulatáról gondoskodnak, plusz tudósokra is, akik újfajta hullámvasutak és egyéb látványosságok kifejlesztésén fáradoznak. Minden más mellett a játékosnak kell ellátnia a személyzeti osztály feladatait is, eldöntve kit alkalmazzon és kit ne (a potenciális alkalmazottak eltérő képességekkel és fizetési elvárásokkal rendelkeznek), ki kerüljön lapátra és mikor, sőt, hogy legyenek-e őrzött területek vagy se.

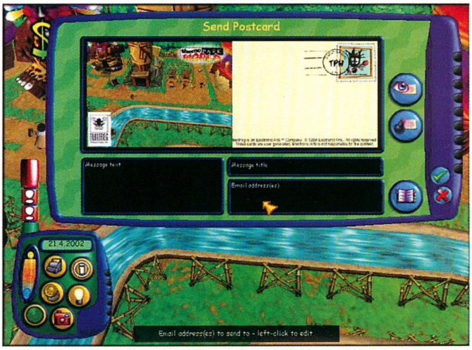
Ahogy a park növekszik, a személyzet kiemelt jelentőséget kap, hiszen kulcsfontossá- ▶



Indítsuk el a játékot és kapcsolódjunk rá a fő szerverre, ahol egy földgolyón láthatjuk, milyen parkok készültek az egyes városokban.



Klikkeljünk a városra, amely megnyerte tetszésünket és máris alaposabban szemügyre vehetjük a kipróbálható parkokat. Szóval ezért szerepel a címben a world (világ) szócska.



Ha harmadik vagy akár első személyű módban valami kiemelkedően kifinomult látványban van részünk, azonnal lefényképezhetjük és e-mailes képeslap formájában feladhatjuk. Ez azért aranyos, nem?

A Bullfrog tervezői ihletetten használják fel az internetet ahhoz, hogy a *Theme Park 2000* igazán globális méretekben gondolkodó játék legyen.

▶ gú, hogy minden területen meglegyenek a szükséges műszerészek, takarítók, biztonsági őrök és egyéb alkalmazottak. Vagyis például nem érdemes hajó módjára himbálózó főkaput tervezni, hacsak nem szeretnénk, hogy a mosdók környéke az Apokalipszis most egyik jelenetére emlékeztessen. A különböző attrakciókat megépítésük után is folyamatosan karban kell tartani, ezt végzik a már említett műszerészek (egy pillanatra kell csak félrenézni és az adott dolog már le is robban, elrabolva ezzel az értékes bevételt és alaposan felidegesítve a látogatókat), de a karbantartásba beletartoznak a fejlesztések, és a finomhangolás különböző lehetőségei is. A hamburgerárusoknál megváltoztatható a szendvicsek ára, minősége és még a zsírtartalma is, míg a hullámvasutaknál beállítható a sebesség, a menetben beszálló utasok száma vagy az, hogy egy menet hány körből álljon.

Mindezek állítgatásával pénzt spórolhatunk, de ennek néha az az ára, hogy a látogatók elégedetlenek lesznek vagy a szolgáltatások színvonala romlik. Hozzáférhetünk a vidámpark bejáratához is, ahol a belépődíjakat állíthatjuk a nekünk tetsző szintre. Srófoljuk magasra a kliensek elégedettségi indexét, és nyugodtan emeljük meg alaposan a belépőjegyek árát, aztán pedig hallgassuk a zsetonok csilingelését.



Még egy kattintás és már bent is vagyunk valaki másnak a parkjában, ahol körülnézhetünk, elbeszélgethetünk a többi látogatóval és leadhatunk egy szavazatot, ha éppen úgy tartja kedvünk, első személyű módba kapcsolva pedig kipróbálhatjuk a látnivalókat.

Rend a lelke mindennek

Ha úgy érezzük, hogy sikerült elsajátítani a vidámpark mindennapi irányításának művészetét, ideje átváltani a teljes szimulációra és elszórakozni az olyan finomságokkal, mint például a kutatás. A menedzselős illetve birodalomépítős játékokban ez a rész általában kissé riasztó szokott lenni, de a Theme Park World harsány és vidám megközelítésében ez is olyan barátságos, amennyire csak lehet, ugyanis egyszerű csúszóskálákon állíthatjuk be, menynyire keményen melózzanak a tudósok és milyen területekre koncentráljanak elsősorban. Ha mániákusan ragaszkodunk a legmodernebb hullámvasúthoz, húzzuk maximumra a mutatót, a többi dologét pedig vegyük nullára. Lehet hátradőlni, és tessék, a program üzenetközvetítő rendszere máris értesít minket arról, hogy a szívünk vágya felépíthető, noha természetesen elegendő készpénz kell a megvásárlásához.

A kutatások egy része nagyon egyszerű – például újfajta ételeket és italokat áruló bódékat fejleszthetünk ki, új növényeket ültethetünk és modernebb berendezési tárgyakkal dobhatjuk fel parkunkat, vagy felturbózhatjuk a már meglevő látványosságokat, még többet kisajtolva ezzel az éppen aktuális felállásból. Az igazi ok azonban, amiért érdemes ilyesmikbe ölni a pénzt az, hogy így férhetünk hozzá az érdekesebb hullámvasutakhoz és egyéb lélekrázó szerkentyűkhöz. Ezek megszerzésével újabb tervezési lehetőségek válnak elérhetővé, köztük az, hogy építhetünk saját, egyéni vonalvezetésű pályákat is.

Itthon vannak Buborék?

A dolog hasonlóan működik a RollerCoaster Tycoon-ban alkalmazott eljáráshoz – talán kissé szerényebb kivitelben, viszont könnyebb kezelhetőséggel. Határt csak a képzelet, a rendelkezésre álló hely és az anyagi források szabnak, bár ha túl izgalmasra sikerül az építmény, a látogatók könnyen hányingert kaphatnak. A győzelem kulcsát az jelenti, hogy vendégeink hangulatát sikerül feldobni. Ha kifejezetten boldogok, dühösek, rosszul vannak vagy nem értenek valamit, kis gondolatbuborékok jelennek meg a fejük felett. Briliánsan egyszerű megoldás, amivel a lehető legszimplább úton kapjuk meg az éppen legfontosabb információkat.

A sokféle gyorsbillentyű és a mindig kéz-

Vérfagylalás magasfokon



A cél nem a régi séma teljes átalakítása volt, inkább azoknak a részleteknek a feldobása, amik igazán szórakoztatóvá tették az elődöt – olyan technológiákkal, melyek elérhetetlenek voltak a 3D-s kártyák és gyors PC-processzorok megjelenése előtt. A koncepció az volt, hogy kellemes látványvilággal és felhasználóbarát kezelőfelülettel legalább olyan vonzóvá tegyék magát a játékot, mint a mögötte megbúvó alapötletet.

Négy vidámpark egy nap alatt

1



Az első tematika, amivel a játékban találkozunk, a Lost Kingdom – az élményt dinoszauruszos hullámvasutak, dzsungelszerű növényzet és törzsi harcosoknak öltözött szórakoztatóipari szakmunkások teszik teljessé.



2



Ugyancsak a kezdésnél válik elérhetővé a Halloween téma vidámparkos verziója. Megbízhatóan szellemdús zene mellett építhetünk hatalmas szörnyekkel és guvadó szemgolyókkal ékesített pályákat.



3



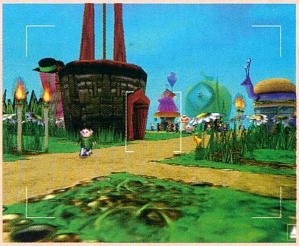
Az aranykulcsok összegyűjtésével már be is léphetünk az űrkorszakba, melyet a harsány színek, futurisztikus hullámvasutak és giccses UFO-s kiegészítők uralnak.

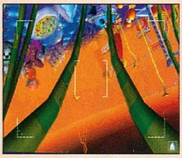


4



Végezetül ott a fantázia csodaországa, melyet gigantikus gombák, túlméretezett kerti élőlények és egyéb Alizos kellékek népesítenek be.





Mindössze hat gomb használatával meghatározhatjuk a hullámvasutak dőlését, átvezethetjük a sineket egymás alatt vagy felett, hidakat építhetünk a látogatók vagy a mutatványosbódék fölé, spirálokat és mindezek megkoronázásaként teljes hurkokat iktathatunk be. Sőt, arra is van lehetőség, hogy csavarokat és huppanókat alkalmazzunk, még feljebb srófolva a pálya élvezeti értékét.



A nézőpont rugalmassága és a képregényekből vett gondolatbuborékok lehetővé teszik, hogy bármikor az események sűrűjébe vessük magunkat és kiderítsük, mit is gondolnak a látogatók műremekeinkről. A buborékok tudatják, ha vendégeink alacsonynak találják a mosdók számát, éhesek, rosszul vannak, rendetlennek találják a parkot vagy éppen rendkívül boldognak érzik magukat, anélkül hogy a hivatalosabb jellegű menürendszerhez kellene fordulnunk.



A játék kitűnő megvalósítással varázsolja életszerűvé a vidámparkok minden élvezetét, ráadásul minden részletet áthat a színgazdag, képregényszerű ábrázolás. Az internetkapcsolatok kezelésétől kezdve a győzelmi képernyőkig a *Theme Park 2000* nem szűnik meg sziporkázó szépségével bombázni érzékeinket. Jobb, mint Disneyland!



Mivel alapvetően menedzser-típusú játékról van szó, elkerülhetetlen a menük használata, de itt még ezek is barátságosak. A képen a fejlesztési képernyő látható, melyen rugalmas, de könnyen átlátható csúszó skálákkal állíthatjuk be, milyen új hullámvasút-alkatrészeket és létesítményeket szeretnénk kikutatni, valamint megadhatjuk, mennyire serényen dolgozzanak borzas hajú tudósaink.



Mégiscsak jó volna néhány küldetés. Ezt leszámítva a játék egyetlen szépséghibája abból a tényből fakad, hogy kanyargós, hurkokban gazdag pályákat tervezni 3D-ben egyáltalán nem leányálom. Ha egy szakasz pirosan kezd világítani, tudni lehet, hogy valami nem stimmel, de más irányt vagy elrendezést még a mozgatható nézőpont segítségével sem könnyű találni.

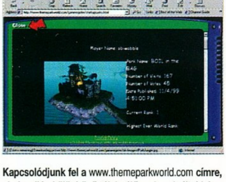
nél levő Tanácsadó – aki gyakorlatilag a vidámpark-építés és -karbantartás minden lehetséges kérdésében szívesen segít –, lenyűgözően átláthatóvá és játszhatóvá teszik a Theme Park World-öt. Nem mintha a kezdőknek túl sok biztatásra lenne szüksége. Míg a játék rendszere hasonló az eredeti Theme Park-éhoz – leszámítva az új attrakciókat és kiegészítőket, no meg az ugyancsak új felhasználóbarát elemeket, mint amilyen például a Tanácsadó –, az a mód, ahogy az utód a képernyőre varázsolja vidámparkunk jellegzetességeit, egészen újsütetű.

A 3D-s megvalósítás melletti döntés talán magától értetődőnek és kissé túlzottan is korszerűsködőnek tűnhet, de tényleg képessé tette a Bullfrog tervezőit arra, hogy a parkok minden vidámságát hűségesen visszaadja. A 3D-re való átállás ráadásul három óriási előnnyel is járt. Az első az, hogy a nézőpont forgathatóvá, közelíthetővé, távolíthatóvá és általában véve szabadon mozgathatóvá vált, ami szavatolja a lehető legjobb rálátást az új létesítmények telepítésénél vagy a lélekrázó pályák megtervezésénél. A második, hogy sokkal életszerűbb lett a dolog. Azokon a pontokon, ahol a Theme Park leginkább hangyabolyra emlékeztetett, az új verzió szinte kirobbanó hitelességgel modellezi a valós élményt. A hullámvasutak is realisztikusak, mozgó alkatrészekkel teljessé téve, ráadásul a festés megtervezése és kivitelezése még a valóságosnál is fantasztikusabb.

Aztán ott van még az első személyű mód, a játék koronájának közepén tündöklő legfényesebb drágakő. Ebben azonnali képet kapunk vidámparkunkról egy látogató szemszögéből – körbesétálhatunk, megcsodálhatjuk a látnivalókat és pontosan olyan formában szemlélhetjük a világot, ahogy az a valóságban kinézne. Ráadásul nemcsak körülnézni lehet – felülhetünk a hullámvasutakra –, szóval a Theme Park World mindent megtesz azért, hogy lenyűgözzön. Egy kattintás a pályára és már benn is vagyunk a sűrűjében, legyen az bukdácsolás egy felfújható csónakban vagy nyaktörő sebességű rázkódás elfehéredő ujjpercekkel egy hullámvasút-kocsiban. Lehet, hogy így értelmetlennek hangzik a dolog, de felépíteni, majd kipróbálni a saját pályánkat maga a csoda. Ráadásul a hatás annyira valószerű, hogy az ember még azt a bizonyos enyhe gyomortáji nyomást is érzi, amikor a kocsi lefelé száguld vagy amikor kijön egy dupla halálkanyarból.



A Tanácsadó hasznosnak bizonyul a kezdeti lépéseknél, és jól elszórakoztatja a fiatalabb játékosokat.



Kapcsolódjunk fel a www.themeparkworld.com címre, ahol a világ különböző tájain élő emberek által készített vadítóan sokféle parkban gyönyörködhetünk.

Vidámpark az egész világ

Hosszú távon kérdések merülhetnek fel a játék általános struktúrájával kapcsolatban. Még a kulcsok és jegyek rendszerét figyelembe véve is eléggé cél nélkülinek nevezhető a Theme Park World. Hasonlítsuk össze testvérprogramjának, a Dungeon Keeper 2-nek küldetésekre alapozott szerkezetével, és a vidámpark-üzemeltetés láthatóan kissé túl kötetlennek tűnik. Bár a dolgok online oldalával ettől még nagyon jól el lehet szórakozni.



Megszereztünk egy aranyjegyet. Az aranykulcsok mellett ezek jelentik a kihívást a játékban. Kicsit hasonlít a dolog egy rumosmeggy-gyárra. Leszámítva a rumot. Meg a meggyet.

A Bullfrog tervezőinek ihletettségére újabb bizonyítékot szolgáltat az az ötletesség, ahogy az internetet felhasználták az igazán globális méretekben gondolkodó játék létrehozásához. Egy gyors kattintással nekivágva a világnak megszemlélhetjük, hány vidámparkot készítettek az emberek San Franciscótól Timbuktuig, míg a következő kattintással már bent is vagyunk az adott parkban, felfedezésre készen. Elbeszélgethetünk a többi látogatóval, leadhatjuk szavazatunkat, ha nagyon tetszett a dolog és még az egyénileg tervezett hullámvasutakat is meglovagolhatjuk. Ha valaki büszke az egyik alkotására, itt nyugodtan közkinccsé teheti és lemérheti, hány játékosnak tetszik még az általa megvalósított terv. Állítólag a jövőben újfajta kiegészítőket is le lehet majd tölteni, bár egyelőre az a lehetőség, hogy kipróbáljuk a világ többi játékosának remekeit, már magában is több, mint elegendő az elégedettséghez.

A könnyen játszható, rugalmas és élvezetes Theme Park World méltó örököse az eredetinek, ráadásul a Bullfrogtól eddig kapott legjobb játékszer. Nehéz elképzelni ennél egyértelműbb és figyelemreméltóbb módszert az üzlet és az élvezet összekapcsolására, vagy tökéletesebb példát a szépség és a gondolkodtató feladatok összeházasítására. A zaj és a harsány színek alatt egy komoly menedzselés-szimulátor bújik meg, de igazán művészi módon elrejtve. Az ember annyira belefeledkezik a körítésbe, hogy észre sem veszi, mennyire remekbeszabott a menedzselés – mire pedig észreveszi, már késő. Ha a Theme Park World terjedelmesebb, hevesebb és ennél is nagyobb izgalmakat okozna, a PC Format-ot valószínűleg kitiltanák az iskolák és templomok 300 méteres körzetéből csak azért, mert lehozott néhány screen shotot belőle. Ennél nagyobb dicséret pedig nem nagyon van. PCF

Theme Park World
9 950 Ft

Electronic Arts/Bullfrog/ECOBIT
www.bullfrog.com (1) 351 3078
Ha csak úgy: P233, 64Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P300

Napló

Theme Park World	
Theme Hospital	90%
Theme Park	86%
Dungeon Keeper 2	85%
RollerCoaster Tycoon	83%

Pro és kontra

- ✓ Nagyméretű, vidám 3D-s ábrák
- ✓ Nagyszerű kezelőfelület
- ✓ Hiteles vidámparki hangulat
- ✓ Újszerű és ötletes hálózati megoldások
- ✗ Nincsenek igazi célok

Vélemény

90%





Atlantis 2

Kikapcsolódásként a stresszes lövöldözések és stratégiai agytornák után, vessünk egy pillantást Cryo, a francia mágus legújabb agymenésére.

▲ Hello. A nevem Daisy, és tehén vagyok. Múúúúúúúúúúúúúúúúúú!



A Yucatan-völgy hatásos méretekkel bír, és néhány robusztus emlékmű is dicséri a rabszolgák munkáját.



A játék Írországban játszódó részének zenéje igazán kitűnő – még a M.É.Z.-nél is édesebb.



Szinte üvölt, hogy francia a játék, nem? Még a kistermelők által felgyújtott tehenek illatát is érezni.



A legtöbb helyszín grafikailag kifogástalan, és úgy suhan, mint egy dzsigoló selyemöltönye.

A sztori

Az eredeti *Atlantis* végén Seth magába fogadta a misztikus Kocka Világos oldalát, nehogy a Sötét oldal úrrá legyen rajta. Generációkkal később a Rák Szupernova, úgy tűnik, újra felélesztette a Kocka két oldalát, és az új hősre, Tenre vár a feladat, hogy távol tartsa egymástól a két oldalt – egy speciális kristályt megszerezve, majd Atlantiszra száguldva, ahol egy gigantikus tintahalat kell legyőznie. (Reméljük, ez neked is világos, mint a Kocka.)



Mi a ménkű! – Egy gyors pillantás a csodálatos tájra, aztán jöhet a totális unalom.

HOGY KÍMÉLETLENÜL ŐSZINTÉK LEgyünk, a leghalványabban sem rémlett semmi az Atlantis első részéről, és miután utánanéztünk az archívumban, ki is derült, miért hiányoznak a kellemes emlékek. A leggyakoribb három jelző az "idegesítő", az "unalmas" és a "gyenge" volt, ráadásul a játéknak dicsőséges 37 százalékot sikerült begyűjtenie. Reméljük Cryo megszívlelte az akkori kritikát, he?

Lényeg a lényeg: aki nem ismeri az első Atlantis-t, az előzőhöz hasonlóan agyalágyult történetből egy árva szót sem fog érteni. Nagy kár, hogy Cryo nem iktatott be egy "Legutóbb az Atlantiszon" című részt, mivel az ilyen típusú kalandjátékokban, ahol az akció takaréklángra kerül, még sokkal fontosabb a sztori. Na szóval, a mese egy csónak fedélzetén kezdődik, ahol a furcsa nevű Ten (ő a főszereplő) egy tagbaszakadt misztikussal találkozik. Rájön, hogy teleportálnia kell őse, Seth, szerte a világon élő többi leszármazottjának testébe, az utakat egy kristálygömbbe gyűjtve, hogy elutazhasson Shambhala legendás városába. Nem kell ilyen csúnyán nézni, ebből mi se értünk egy kukkot sem.



Hát, hát. Dehát ez egy kút! Akár kút, akár hát, ettől a játéktól az ember legszívesebben dobna egy hátast.

Fussunk neki még egyszer félretéve a hátteret: amivel dolgunk van, az a közönséges, más néven mezei 3D-s kalandjáték mintapéldánya. Valószínűleg mindenki látott már éppen elég ilyet, és igazából egyik sem különbözik nagyon a másiktól.

Te kis szépség

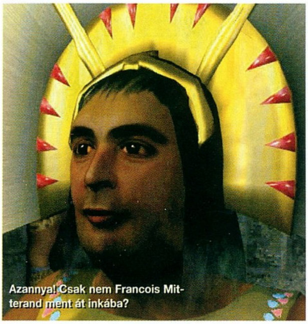
Szó, ami szó, az Atlantis 2 a legszebb azok közül, amikhez elég hosszú ideje szerencsénk volt. A 3D-s látképek renderelése gyönyörű, és elképesztően sima a mozgás még nagy felbontásban is. Néhány helyszínnek már a puszta arányai is lenyűgözőek, és ide a rozsdás bököt, ha legalább egy kis hatással nem volt rátok az első alkalom, amikor a Yucatan völgyébe teleportáltatok. Az arcok animálása az egyik legjobb, amivel valaha is találkoztunk, és bár a figurák valahogy furcsán stilizáltnak hatnak a számítógépes generálás miatt, az összhatás egészen bámulatos.

A hanghatások, a zene, és az elvétve előforduló animációk szintén briliáns megvalósítással dicsekedhetnek, és összességében olyan hihetetlen hangulatot teremtenek, amilyennel nem túl sok játékban találkozik az ember. Ez a kényelmes, laza tempójú program kellemes változatosságnak tűnhet, ha az ember előtte éppen robothadseregeket mészárolt a legújabb első személyű lövöldözősben. Az egyszerű, rá-az-egeret-és-klikk típusú irányítási rendszer és a macerás menük kiküszöbölése megint csak a játék mellett szól.

Itt álljunk is meg egy percre: gyönyörű grafika, csúcs hangulat, jó irányítási rendszer… Úgy tűnik az Atlantis 2-vel minden rendben, és amikor elkezdtünk játszani, egy-két percig meg voltunk győződve arról, hogy ez az első félig-meddig tisztességesen összerakott játék a kategóriájában. Néhány órával később pedig ott álltunk összetört reményeink roncsai felett. Az Atlantis 2 épp olyan bosszantó, mint elődje és az összes rokona. Először is, maga a mászkálás is hihetetlenül irritáló lehet. Az egyes helyszínek között úgy mozoghatunk, hogy a ki-



Szűzanya kegyelme
Ezzel a búráv
inkább nen
futnánk ö
sze egy
tét mel
utcába


Azannya! Csak nem Francois Mitterand ment át inkába?


A halottak világa egyike az ember által látott leggyönyörűbb helyeknek.


Mintha István, a király összement volna, de legalább javult az ízlése. És még fel is szarvazták...


Minden rendben, haver? Három unatkozó ír szerzetes egy magányos ír szigeten – csak nem sörszagot hoz a szél?

vánatosnak tűnő irányba mutatunk, amire a kurzor remélhetőleg nyillá változik és jelzi, miszerint tényleg elindulhatunk arra, amerre szeretnénk.

Ez mind nagyon szép, amíg zárt térben tartózkodunk, ahol nincs hely a manőverezéshez, de a rendszer idegesítő hiányosságai azonnal lelepleződnek, amint kilépünk a szabadba. Ahelyett, hogy mennénk, amerre a lábunk visz, követnünk kell a játék által előre lefektetett utakat, aminek következtében néha egy csomó helyszínen át kell vánszorogni, pedig közben valahol simán át lehetne vágni. Nagy hülyeség, ha az ember áll egy hatalmas mező közepén, és csak két irányba mehet.

A szereplők közti interakció ismét csak problémás terület az Atlantis 2-ben. Az általunk kívánatosnak tartott beszédtémát jelképező ikonokra kattintva érintkezhetünk a többiekkel, de gyakran bizonytalan, mit is akarnak mondani, mert olyan embereket és tárgyakat emlegetnek, akikkel a főhős még nem találkozott, vagy amit még nem látott.

Előbb a munka, aztán a szórakozás?

A balfogások listáján a következő a feladványok problémája. A szokásos keresd-meg-ezt-a-tárgyat-és-használd-azzal-a-tárggyal vidámkodás mellett az Atlantis 2 felvonultat néhányat a 7th Guest típusú, fantasztikusan idegesítő és régimódi időrablók közül is. Az isten szerelmére, hát mindjárt itt a 21. század! Az ember évtizedeket tölt azzal, hogy kibogozza a történetet, és erre szembetalálja magát néhány lejárt szavatosságú, pókhálós logikai fejtörővel, amelyek nemcsak arra emlékeztetik elképesztő hatékonysággal, hogy valójában nem azon erőlködik, hogy megmentse a világot a sötétség erőitől, de ráadásul még alaposan fel is idegesítik hihetetlen bonyolultságukkal. Grrr.

Az Atlantis 2-vel az a legnagyobb baj, hogy olyan kihívások elé állítja a játékost, amelyeket inkább munka, semmint szórakozás legyőzni. Ha valaki szerint jó mulatság őt kis koponyadarabkát keresgélni egy nagyobbfajta szigeten, hát lelke rajta, mi mindenesetre nem találtuk viccesnek. Hogy még rosszabb legyen a helyzet, gyakran halvány lila gőze sincs az embernek arról, hogy mi a nyavalya lehet a következő lépés, csak azt sejti valahol mélyen, hogy ha sikerül rájönni, a jutalma nem lesz más, mint egy újabb sivár fejtörő.

Az Atlantis 2 valóban továbbviszi a műfajt, de csak a zökkenőmentesség és a megjelenítés tekintetében. A 3D-s kalandjátékok kategóriájának azonban jelen pillanatban jobb szereplők közti interakcióra, komplikáltabb és eredetibb történetekre, kevésbé szerencsétlen irányítórendszerekre és gondolkodtatóbb játékmenetre lenne égető szüksége. Nehéz elhinni, hogy két évvel a Blade Runner megjelenése után még kijöhetnek ilyen erősen megkérdőjelezhető eréNyeket csillogtató produktumok. Szavazz a pénztárnál. PCF


▶ Amilyen kiábrándító a szereplők közötti kommunikáció, biztosan nem fog kiderülni, mi van a konyharuha alatt.

Atlantis 2
7 990 Ft
Cryo/Automex (1) 461 5733
www.cryo-interactive.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: P266

Napló	
Blade Runner	91%
Discworld Noir	79%
Biosys	79%
Atlantis 2	
Traitor's Gate	32%

Pro és kontra
- ✓ Imádnivaló grafika
- ✗ Képzeletszegény
- ✗ Pocsék a szereplők közti interakció
- ✗ Ócska feladványok
- ✗ Visszataszító irányítás

Vélemény
35%

Megszoksz vagy megszöksz



Az *Atlantis 2* szereplői fantasztikusan néznek ki, és az arcjátékuk szinkronban van azzal, amiről beszélnek. Ezenkívül roppant kellemes ennyi kiváló kalapot látni egy számítógépes játékban – az itt látható márkás piros darabtól kezdve a yucataniak kitűnő fejfedőiig mind első osztályú munka.



Ez a feladvány egyike az általunk eddig látott legidegesítőbbeknek. A kis figurával végig kell szaladni az ösvényeken és összegyűjteni a szivárványhíd 7 darabját úgy, hogy minden ösvényen végighaladjunk, és a kiindulópontra érkezzünk vissza. Nem olyan könnyű, mint amilyennek látszik, de kétszer olyan bosszantó.



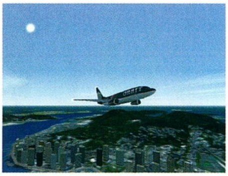
Az *Atlantis 2* játékenginejének meggyűlik a baja a vízzel. Ha csak álldogál mellette az ember, teljesen sima és nyugodt, és ez jótékony hatással lehet az idegekre. Amikor átkelünk rajta – teszem azt egy kenuval – lenézve semmit sem látunk. Néha viszont nem állnak össze megfelelően a textúrák, mint például itt.



A feladványok legtöbbje felháborítóan kiagyalt és művi. Itt a játékosnak meg kell markolnia egy villát és fel kell másznia a pap kunyhójának a tetejére, hogy lepiszkáljon egy koponyadarabkát a nagy kereszt tetejéről. Mi az ördögnek művelne bárki is egy ennyire abszurd dolgot? Finoman szólva kissé valószínűtlen a dolog, kevésbé finoman színtiszta őrültség.



A *Flight Simulator*-sorozat hagyományaihoz híven ezúttal is rengeteg nevezetességet látogathatunk meg a Föld különböző pontjain.



A nagyvárosok felhőkarcolói és egyéb látványosságai soha nem látott részletességgel tárulnak elénk.



A lezuhanás nem különösebben látványos, pedig sokkal többször következik be, mintsem gondolnánk.

Flight Simulator 2000



Először csak állunk a kifutópályán, gyönyörködünk a látványban, és fogalmunk sincs, hány kellemes napot fogunk eltölteni az *FS 2000* társaságában.

A Microsoft vadonatúj repszimmel köszönti az új évezredet. Gond legfeljebb csak abból lehet, hogy félrenézték a dátumot...

A MICROSOFT-FÉLE FLIGHT SIMULAtor (FS) új változatának elkészülte nagy esemény a PC-s repülőgép-szimulátorok szerelmesei számára. Az FS évek óta a komolyabb szimulátorok etalonjának számít: a sorozat újabb és újabb részei rendre fordulópontot hoztak a valóság minél pontosabb leképezésében, mind grafikai, mind "szakmai" értelemben. A Microsoft Flight Simulator 2000 ebben a tekintetben nem okoz majd csalódást. Lenyűgöző program, szinte minden elképzelhető szempontból.

Az FS 2000 erényeinek felsorolásakor a bőség zavarával kell megküzdenünk. Az új vagy megújított funkciók felsorolására a fél újság rámenne, és még így is csak érintőlegesen térnénk ki a játék fizikai modelljének, látványbéli mélységeinek vagy szimulációs hűségének bemutatására. Van azonban egy bökkenő.

Az *FS* évek óta a repülőgép-szimulátorok etalonjának számít.

Flight Simulator 2010?

A Flight Simulator 2000 ugyanis lassú. De annyira, hogy a sorozat jó pár amerikai rajongója fogta magát, és visszacserélte a játékot. Merthogy hiába van gyors gépük – ott aztán igazán olcsó az ilyesmi – és harmadik generációs videokártyájuk, cockpit view-ban gyakran megtörtént, hogy másodpercenként 5-6 képkockánál (fps) nem tudtak többet kicsiholni a programból. Harminc fölötti értékeknek pedig csak olyankor örülhettek, amikor nagy magasságban repültek, tiszta időben. A Microsoft minimális rendszerkövetelményként P166-ot és 32Mb RAM-ot ad meg, ami már nem is nevetséges, hanem nagyon, nagyon szomorú. Nem kétséges, hogy az FS 2000 ilyen konfigon is elindul, de ha nincs legalább PII400-unk Voodoo3-mal vagy TNT 2-vel, körülbelül akkora fps-ekben lesz részünk, mint amennyit jó anyánk produkált diafilmvetítéskor. Gördülékeny grafikára azonban még ilyen gép mellett se számítsunk, sőt!

Tovább rontja a helyzetet, hogy állítsunk bármit az egyébként nagy számú grafikai paraméteren, a sebességen ez legtöbbször az ég adta világon semmit sem fog változtatni. Felettébb furcsa, hogy a kisebb felbontás is csak néhány fps-t javít a helyzeten, látható eredményt pedig csak a texture distance-ből és a mesh scenery levelből (a táj részletessége és a belátható távolság) visszavéve érhetünk el.

Az pedig már mindennek a teteje, hogy a pilótafülke egyes műszerei (mi az iránytűre és a horizontjelzőre gyanakszunk) hibásan működnek: fordulás-kor ezek ugyan szépen együtt mozognak a látóhatárral, az fps mégis kb. 50 százalékkal csökken.

Kár ezekért a bosszantó hibákért,

A sztori

Az nem nagyon van, hiszen a *Microsoft Flight Simulator 2000*-ben elődeihez hasonlóan a szimulációra esik minden hangsúly. Az *FS 2000*-ben csak polgári célokra használt repülőgépeket találunk (a Cessnától a Concorde-ig) – katonai gépeket vagy csatajeleneteket hiába keresünk benne. Realisztikussága azonban olyan magas fokú, hogy valódi pilóták-nak is kihívást jelenthet.

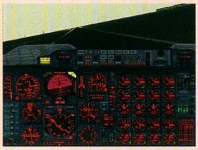


Középen nem a célkereszt látható.

Ég és föld



A *Flight Simulator 2000* legnagyobb erénye lenyűgöző grafikája. Ez a kép is mutatja, mennyire részletesen és pontosan kidolgozottak a gépek – és nemcsak ez, de egytől egyig mindegyik.



A műfaj rajongói persze nem elsősorban a látványt, hanem a repülés és az irányítás élethű modellezését dicsérik majd. Nem egyszer fordult elő az, hogy egy nagyobb gépet vezetve hirtelen aggódni kezdtünk az utasok miatt.



A gépek nézegetésénél csak a táj kémlelése jelent nagyobb élményt. A környezet megrajzolásáért egy teljesen új grafikai engine felelős, amelyet ragyogóan egészítenek ki a látványos textúrák.



Hibaként egyedül az róható fel, hogy az *FS 2000* még a legmodernebb számítógépeken is csigatempóban vonszolja magát. Hiába van PIII500-unk, készüljünk fel az egyszámjegyű fps-ekre.

mivel az FS 2000 az összes riválisát állva hagyja, és még az egyébként közel tökéletes Flight Unlimited 3 is nyugodtan előre köszönhet neki. Sebesség ide vagy oda, a program grafikája új értelmet ad a "részletes" szónak: a gépek és a táj szinte fotóminőségű. A repülőgépek az utolsó csavarig valósághűek, és minden gyönyörűen animáltan mozog. Már az is lélegzetelállító, ha csak külső nézetből figyeljük, ahogy beindulnak egy hatalmas 737-es motorjai. Lassan forogni kezd a motor, majd ahogy egyre magasabb fordulatszámra kapcsolnak a turbinák, úgy mosódik el a kép a keletkező hő miatt. Láthatod azt is, amint a pilóták készülnek a felszállásra, és ahogy a légterelőket a megfelelő pozícióba állítják.

Szárnyakat vágyaidnak

A repülőgépeknél csak a menet közben elénk táruló látvány a lebilincselőbb. Az FS 2000 3 CD-je szinte az egész világot tartalmazza, így bárhová elrepülhetünk. A tájat műholdképek segítségével rajzolták meg, ezért minden a helyén van: a dombok, a hegyek, a sík vidékek – amit csak el tudsz képzelni. Akár azt is mondhatnánk, hogy ha valakit nem érdekel a repülés, az FS 2000-et már csak a nézelődés kedvéért is érdemes kipróbálnia.

A sok szemet gyönyörködtető látványosság közül a repülőterek a legrészletesebben kidolgozottabbak. Több mint 20 ezer van belőlük, mindegyiken külön hangárral, radarral és kifutópályákkal. A nagyobb légikikötők annyira élethűek, hogy úgy érezzük, még a fűcsomók és a lámpaoszlopok is a helyükön vannak. Ha mindehhez hozzáveszed a napszakok (az épületeket éjszaka kivilágítják) és az időjárás (veri az eső az ablakokat) okozta változásokat, máris előtted áll egy olyan repülőgép-szimulátor, amelynél még nem gyártottak élethűbbet. Olyannyira, hogy a minden képzeletet felülmúló grafika igazából csak cukormáz, amely bizonyos fokig elvonja a figyelmet a program páratlanul magas fokú realisztikusságáról. A választható repülőgépek mindegyike a valódi modell irányítási szempontból is tökéletesen pontos megfelelője, az ún. túlhúzási sebességtől kezdve egészen a műszerfal felépítéséig. Sokáig tudnánk ecsetelni, milyen valósághű minden (pl. az üzemanyag-felhasználás vagy a légörvények okozta változások stb.), de legyen elég annyi, hogy az FS 2000 eddig nem látott magasságokba emeli a már így is komoly eredményekkel büszkélkedő repülőgép-szimulátor műfajt.



Az éjszakai repülés minden ízében tökéletes: amerre csak járunk, kivilágított kifutópályákkal, épületekkel és repterekkel találkozunk.

Ez nem játék

Így persze csak még bosszantóbb a sebesség kérdése, és még nehezebbé teszi az FS 2000 értékelését. Nem vitás, hogy megszületett minden idők legrészletesebben kidolgozott, legrealisztikusabb PC-s szimulátora, amely valószínűleg hosszú időre kijelöli a műfaj fejlődésének irányát. A gond csak az, hogy nekünk is hosszú időre lesz szükségünk, míg beszerezzük az ehhez szükséges gépet.

A lassúság tehát a játék egyetlen hibája (bár kérdéses, hogy egy ilyen mélységű programot lehet-e egyáltalán játéknak nevezni), bár a sorozat rajongóit ez nem tarthatja vissza. Amennyiben csúcskategóriás PC-vel rendelkezünk, sikerülhet hosszabb időn keresztül 20-30 közötti fps-eket elérnünk – persze csak miután eszközöltünk néhány változást a grafikai beállításokban –, és ebben a szerencsés esetben csak ritkán lesz részünk drasztikus sebességcsökkenésben. Ezt a teljesítményt még elfogadhatónak nevezhetjük, különösen úgy, hogy az FS 98-ra jellemző fagyásokkal és kihagyásokkal itt nem találkoztunk. Ha tehát megvesszük, az FS 2000 bizonyára hosszú időre helyet fog bérelni magának gépünk merevlemezén: tökéletes játék, csak meg kell várnunk, míg a gépünk is tökéletes lesz.



Lehet, hogy a British Airways a világ kedvenc légitársasága, de hogy nem itt vannak a legcsinosabb stewardessek, az biztos.

A döntés így nem könnyű. Akár a Professional Editiont, akár a standard verziót választjuk – utóbbiban valamivel kevesebb repülőgép, város és beállítási lehetőség van –, a végső szót gépünk teljesítménye fogja kimondani, továbbá az, hogy mennyire tudjuk tolerálni az észbontóan jó, de távolról sem zökkenőmentes grafikát. A legjobban talán mégis akkor járunk, ha várunk még egy évet, processzort és videokártyát cserélünk, és csak azután próbáljuk ki a Flight Simulator 2000-et. PCF



Az *FS 2000*-ben rengeteg nézőpont közül választhatunk.

MS Flight Simulator 2000 Pro Edition 17 950 Ft

Microsoft (1) 267 4636
www.microsoft.com/games.fs2000

Ha csak úgy: P166, 32Mb, Win 95/98
Ha tényleg: PII450, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Flight Unlimited 3	89%
Falcon 4.0	89%
Fly!	88%
MS Flight Sim 2000	
MS Flight Sim 98	80%

Pro és kontra

- ✓ Aprólékosan kidolgozott
- ✓ Minden olyan, mint a valóságban
- ✓ Hajmeresztően jó grafika és helyszínek
- ✗ Jó gépeken is lassan fut
- ✗ Tulajdonképpen nem is játék

Vélemény

85%



Az egyik *PCF*-es srácnak van egy ilyen sapkája. Meg deszkája is, de azon ilyen furcsa görgők is vannak.



A versenyzők mozgásától kezdve, a felszerelésen át, egészen a deszka mintázatáig minden élethű.



Lelassulni úgy tudsz, ha kissé oldalra fordítod a deszkát. Ne túl hirtelen, mert annak zakó lesz a vége.

Supreme Snowboarding

Eltartott egy darabig, míg rájöttünk, hogy hódeszkán nem hókiflit lehet a legjobban csinálni...

FURCSA EGY TÁRSASÁG A SNOWBOARDOSOKÉ, az biztos. Leginkább a hippikhez, a hatvanas évek hosszú hajú, füvet szívó békeaktivistáihoz hasonlítanak. Ugyanaz a mindennek fittyet hányó életérzés árad belőlük, és ugyanolyan túlméretezett cuccokban járnak. A különbség csak az, hogy a hódeszkások egy kellően függőleges és kellően havas felület közelébe érve 540 fokos fordulatot tesznek a levegőben, látványosan hajlítgatják a térdüket, és állandóan a deszka alját fogják, pedig a vak is látja, hogy a lábukhoz van erősítve. Ja, és mindig a talpukra esnek, akár egy macska.

Pontosan ez tehet érdekessé egy snowboardos játékot. Ha valóban deszkát erősítenénk a talpunkra, és valódi hegyeken tennénk próbára az ügyességünket, nem lenne sok sikerélményünk. Ebben a mai, felgyorsult világban azonban nincs szükség előképzettségre. Elvégre ki az, aki ne próbálná ki szívesen már öt perc gyakorlás után azt, amire igazándiból öt év lenne csak elég? Csak meg kell nyomnod az ugrásért felelős gombot, mielőtt a következő emelkedő tetejére érsz, és csak a csúcson kell elengedned újra – máris úgy fogsz siklani a levegőben, mint egy balerina. Ha még a trick buttont és valamelyik kurzormozgató nyilat is használod, olyan mozdulatsort mutathatsz be, amelyhez a fentebb említett öt év sem lenne elég.

Nagy kunszt

Látványos akrobatamutatványokra elsősorban az Air és a Half Pipe mode-ban lesz szükséged, mivel itt ezek alapján kapod a pontokat. Az előbbiben egy meredek lejtőn kell suhannod, hogy a végén lévő peremről elrugaszkodva a lehető legtöbb stuntot csinálj a levegőben, mielőtt sértetlenül földet érsz. A Half Pipe-ban nagyjából ugyanezt kell tenned, csak nem a nyílt terepen, hanem egy ún. félcsőben. Ha pedig gépi ellenfelekkel szemben akarod kipróbálni magad valamelyik versenypályán, összesen kilenc közül választhatsz. Külön pluszpont jár a játékot fejlesztő Housmarque-nak, amiért a Prodigy excentrikus frizurájú énekesére, Keith Flintre utalva az egyik hódeszkást Keith Glintnek nevezték el. Glintnek nemcsak a frizurája és a mozgása emlékeztet a sztárcsapat frontemberére, de a földre érkezésekor hallatott hangja is egyértelműen Prodigys.

A Supreme Snowboarding-ban megtaláljuk a szokásos championship és multiplayer opciókat, a konzolos változatoktól eltérően. A grafika egyszerűen zseniális. A pályák szemet gyönyörködtetően szépek, és a napszakok változásának megfelelően mindig más képet mutatnak. Éjszaka nem könnyű manőverezni, ezért ilyenkor rózsaszín jelzőfények segítik a tájékozódást, nappal viszont suhanhatsz, akár a nyíl. Egyedül az nem tetszett, hogy egyes textúrák hol darabosnak, hol befejezetlennek tűntek, bár igazából hetvenes tempónál ez legyen a legnagyobb gondunk. A belső nézetet választva (merthogy a Supreme Snowboarding-ban ilyen is van) még kevésbé tűnik fel az efféle elnagyoltság. Ilyenkor még gyorsabbnak és életszerűbbnek tűnik, ahogy akrobatamutatványokat végzel a levegőben, vagy alagutakon száguldasz keresztül.

Talán nektek is feltűnt, hogy meglehetősen jó véleménnyel vagyunk a Supreme Snowboarding-ról. Ez azonban nem igaz. Sokkal közelebb áll a valósághoz, ha azt mondjuk: az utóbbi időkben kevés ennyire szórakoztató játékkal volt dolgunk, és szeretnénk még sok ilyet látni. Akár egy meredek hegy tetejéről siklunk alá, akár látványos kunsztokat mutatunk be a levegőben, tartalmas szórakozásban lesz részünk. Természetesen ez a program sem mentes a hibáktól, de hát összességében a tél egyik legjobb játékát köszönthetjük benne. **PCF**

A sztori

Hát, arra itt nem sok szükség van, mivel ez egy hódeszkás játék. Bár a snowboard nem tartozik a leggyakrabban számítógépre vitt sportok közé (józszerivel csak az *X-Games Pro Boarder*-t tudnánk párba állítani vele), de a helyzet szerintünk is megérett a változásra. A Housemarque-nak, a játék fejlesztőjének persze nem kellett műfajt teremtenie, hiszen átvehetett néhány jobb ötletet a PlayStation-nös *Cool Boarders*-ből és az N64-re írt *1080 Snowboarding*-ból.



Deszkásnak lenni azért jó, mert sosem fogjuk kinőni a nadrágot.

Tótágast





✓ Ha elég sokáig vagy a levegőben, elméletileg három teljes fordulatot is tehetsz (közöttük egy-egy hátrabukfenccel). Ez így egyszerűnek hangzik, de mivel le is kell érkezni valahogy, legtöbbször nem megy a két hátrabukfenc, legfeljebb egy cigánykerék és egy saslengés.

✓ Nehéz feladat volt a hódeszkások mozgását és "szellemiségét" visszaadni egy PC-s játékban, de ragyogóan sikerült. A versenyzők ruházata mellett a deszkájuk mintázata, sőt még a sapkájuk is élethű. És ha sikerül egy-egy nagyobb ugrás, összeszorítják az öklüket.

Supreme Snowboarding

F Infogrames T (1) 461 5733
I www.supremesnowboarding.com

Ha csak úgy: P350, 63Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PIII, harmadik generációs 3D gyorsító

Napló	
Supreme Snowboarding	
X Games Pro Boarder	78%
Trickstyle	70%
Ski Racing	65%
Snow Wave Avalanche	61%

Pro és kontra

- ✓ Gyors játékmenet
- ✓ Látványos trükkök
- ✓ Könnyű irányítás
- ✓ Jól átgondolt pályák
- ✗ Egy-két grafikai gubanc

Vélemény

87%



Ez az egyébként látványos interfész pontosan olyan, mintha a *Warlords 3*-ból másolták volna ki.



Egynémely varázslat egy egész városra is hatással lehet, függetlenül attól, hogy támadjuk vagy védelmezzük az adott települést.



Ez a varázslat képes a villámok energiájának megcsapolására.



Ha nincsenek ostromgépeid, meggyűlhet a bajod az ehhez hasonló erődítményekkel.

Age of Wonders

Amikor elkezdesz játszani egy új fantasy stratégiával, mindig felmerül a kérdés: vajon megint fel fogod-e idegesíteni magad?

A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK PIACÁN EGY rossz szokás van kialakulóban. Tiberian Sun, Pharaoh, Tomb Raider... Természetesen az újrafelhasználásról beszélünk. Ha csak mondjuk használt akkumulátorokról lenne szó, még megértenénk a dolgot, a PC-s játékok azonban más besorolás alá esnek, mint a veszélyes hulladék. Az Age of Wonders sajnos szintén nem akarja, hogy egyes fantasy stratégiák – különösen a Warlords 3 – végleg az enyészeté legyenek, ezért sok elemet kölcsönöz tőlük, bár a nyilvánvaló egyezések ellenére még így is viszonylag élvezetes játékmenet lesz a végeredmény.

Mégpedig azért, mert az Age of Wonders számos újítással rendelkezik. A körökre osztott stratégiák nem tartoznak a legnépszerűbb játékok közé, az AoW-ben viszont valós időben és "felváltva" is lehet küzdeni.
A programban mégsem a harc, hanem inkább a stratégiai elem dominál. Tulajdonképpen városokat kell irányítani, amelyek pénzt hoznak a házhoz, és ahol a település méretétől és felszereltségétől függően katonákat lehet gyártani. Természetesen eközben az ellenség sem tétlen, ezért érdemes minden települést jól megerősíteni, és fallal venni körül.

Rettentő pingvinek

A küldetések során igazából egyetlen karakterre kell koncentrálnod, aki csatákban vesz részt, különféle feladatokat kap, és aki a szerepjátékok koreográfiáját követve helytállása függvényében öregbítheti hírnevét és javíthat képességein. Mindez jól átgondoltan, a testreszabás lehetőségeit sem figyelmen kívül hagyva történik. Ha eléred a megfelelő pontszámot, olyan ördöngös készségek birtokába juthatsz, mint például a teleport, vagy a várostromokat megkönnyítő falmászás.
A varázslatok egyrészt látványosak, másrészt nemcsak közvetlenül a csatatéren, de távolabbi célpontok ellen is alkalmazhatók.

Minél több összecsapást élnek túl a csapataid, annál nagyobb tapasztalatra tesznek szert, és a magasabb szintű harcosok annál nagyobb hasznot húzhatnak belőlük. A játékban szereplő mind a 12 fajnak külön egységei vannak, így a változatossággal nincs baj, bár érzésünk szerint a fejlesztők kissé elragadtatták magukat. Orc nehézlovasság – rendben van. Óriások és sárkányok – tiszta sor. Na de vakondokon nyargaló manók? Vagy a "rettentő pingvinek"? Nézed, ahogy ezek a torzszülöttek végigcaplatnak a csatatéren, és arra gondolsz: attól még, hogy egy program fantasy környezetben játszódik, nem kell minket kretének nézni.



A hűvösebb éghajlaton a frostlingok és más hasonló lények érzik legjobban magukat. Például a pingvinek.

Ostrom e-mailben

Az Age of Wonders-ben mégis a csatákkal érték el, hogy a játék, bár témaválasztásával ingoványos területre tévedt, kiemelkedik a műfaj többi darabját mélyre rántó fantasy-posványból. Ha akarod, az összecsapások külső beavatkozás nélkül is lezajlanak, ám ha valamennyire mégis befolyásolni szeretnéd a kimenetelüket, egy csatamezőn találod magad (az ábrázolás térbeli ugyan, de nem perspektivikus). A harctér nem kimondottan részletes, és egyénileg felfejlődni sincs lehetőséged, mégis ilyenkor tudod legjobban kihasználni csapataid képességeit. A számbéli fölény mindig hasznos, de néhány taktikai húzással meglepetést is lehet okozni. Az erődítményeknek is ilyenkor veszed a legjobban hasznát. Ha ostrom alá kerülsz, de volt időd elég csapatot gyártani, jó eséllyel verheted vissza a támadást. Az ostromgépek persze a te támadási potenciálodat is növelik.

Az AoW-ben épített mesterséges intelligencia a csatamezőn és stratégiai szempontból is megfelelő ellenfélnek bizonyul. Öröm látni, ahogy ügyes módszereket talál ki a program megkötéseinek, például az izometrikus csatatér korlátainak átlépésére.
Az AoW multiplayeres lehetőségei közül említést érdemel, hogy akár e-mailben is lehet játszani. Persze ha ezt nincs kedved kivárni, a quick start scenariókat választva rögtön a dolgok sűrűjébe vághatsz, ahol is 11 gépi ellenféllel szemben bizonyíthatod fajunk felsőbbrendűségét.

Amennyiben van türelmed egy ilyen típusú játékhoz, és nem fáj a szíved, amiért pingvineket kell a csatatérre küldened, az Age of Wonders-szel elvacakolhatsz egy darabig. Ha viszont a C&C-féle, akciódúsabb stratégiák állnak hozzád közelebb, hagyd a fenébe az egészet. PCF

A sztori

Az *Age of Wonders* a szokásos fantasy-dumát adja elő azzal kapcsolatban, miért kell immár hetvenedik alkalommal is összecsapniuk különböző fajoknak a jó és a rossz ügyének megvédése érdekében. A fő küldetésben találó módon a jók és rosszak közül választhatsz, de igazából egyetlen karakter szerepét játszod, aki idővel különféle extra képességeket és varázslatokat szed össze. A történetnek több elágazása is van, így bizonyos mértékig te döntöd el, merre haladsz tovább.



A csatajelenetek sokkal szebbek, mint a legtöbb körökre osztott stratégiában.

Csodák márpedig nincsenek





Az *Age of Wonders*-ben a szokásos előrenyomuláson túl más mód is van arra, hogy területet foglalj. A felszín alatt ugyanis barlangokat és folyosókat találsz, amelyek segítségével észrevétlenül haladhatsz előre. Előfordul az is, hogy egy teljes civilizáció épült fel a talpad alatt, ilyenkor pedig akár tetszik, akár nem, meg kell ismerned, mit rejt a mély.

Néhány hagyományos fantasy-sztereotípiától az *AoW* sem tudott szabadulni. Számos faj irányítását elvállalhatod (dark elves, lizardmen, halflings, goblins, frostlings stb.), de mind olyan, mintha a *Warlords 3*-ból szalasztották volna őket. Tolkien rajongói bizonyára értékelik az ilyesmit, a többiek viszont nem értik, hová lett egy fantasy játékból a fantázia.

Age of Wonders

Ⓕ Take 2 Ⓣ (1) 223 1500
Ⓘ www.take2games.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb
Ha tényleg: PII-266, 64Mb

Napló

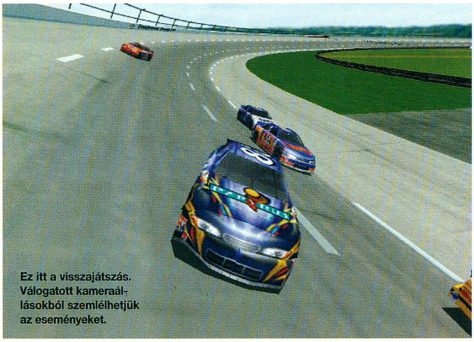
Civ: Call to Power	85%
Star Trek: Birth of the Fed	80%
Heroes of M&M3	80%
Warlords 3	74%
Age of Wonders	

Pro és kontra

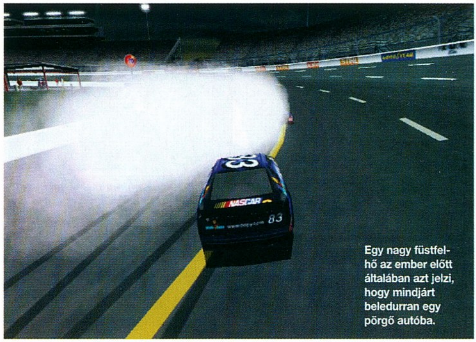
- ✓ Gondosan felépített játékmenet
- ✓ Jó MI és multiplayer
- ✓ Magas szintű varázslatok
- ✗ Rosszabb, mint a Warlords 3
- ✗ Lassan csordogáló cselekmény

Vélemény

68%



Ez itt a visszajátszás. Válogatott kameraállásokból szemlélhetjük az eseményeket.



Egy nagy füstfelhő az ember előtt általában azt jelzi, hogy mindjárt beledurran egy pörgő autóba.

NASCAR Racing 3

Az amerikai szériaautók versenye még sohasem volt ennyire valószerű, hangos és füstös.

A MIDTOWN MADNESS ÉS A DRIVER, törős-zúzós örömei után úgy tűnik, mintha a teljesen valós alapú autóversenyek ismét kezdenének divatba jönni. Geoff Crammond harmadik kísérlete a *Formula 1 Grand Prix* PC-re alkalmazására már a sarkon túráztatja motorját, és ezt megelőzve futott be ovális pályájáról ez a jelentkező, a Papyrus legújabb ajánlata.

Mindkét játék a totális vezetési élményt igyekszik képernyőnkre varázsolni, de másmás nézőpontból. Míg az *F1GP3* a sebességről és a kanyargós pályákról szól, a *NASCAR 3*-ban minden a tervezésen, a kitartáson, és fél másodperceken múlik, miközben körbe-körbe autózunk.

Kettő kivételével az összes hivatalos versenypálya itt van, és a hiányzók - Daytona és Pocono - is csak licencokokból maradtak ki. Kárpótlásképpen a Papyrus két pályát kedvesen megismétel, vagyis a bristoli és lowe-i körben éjszakai versenyekre is vállalkozhatunk.

A hurkok hurka

Bár a 28 pálya nem kínál nagy variációkat - csak a Sears Park Raceway és a Watkins Glen nem körpálya -, hamarosan kiderül, hogy a kanyarok íve és a töltések miatt mindegyik eltérő vezetési stílust követel. Ha egy pálya mindenhol befelé lejt, teljesen máshogy kell menni, és főleg előzni rajta, mint egy olyanon, amelyik széles és lapos.

Habár a játék nagy részben még mindig szimulátor, melyben az autó szinte minden alkatrészén állítani lehet - a kerekeken, a terelőkön, a hűtőrácson, a tengelyeken -, a Papyrus sok könnyítést enged meg a vezetésben a kezdő játékosok kedvéért. Még mindig könnyebb darabokra törni egy Nascart, mint alapfokon elvezetni, de a dolog közel sem az a rémálom, mint régebben volt. Vezetési asszisztencia, mint például fékezési és váltási segédletek, valamint egy arcade opció könnyíti meg a dolgunkat ebben a nagyon kemény és nagy kitartást igénylő játékban. Még abban az esetben is, ha az ellenfelek sebességét a lehető legkisebbre - az eredeti 80%-ára - csökkentjük és bekapcsolunk minden könnyítést, gyorsan a mezőny legvégén találhatjuk magunkat, ha akár csak egy tizedmásodpercig is kihagyunk. Az új verzió talán legfigyelemreméltóbb változtatását az ellenfeleket irányító mesterséges intelligencián hajtották végre. Még mindig nem tökéletes - az ideális íven történő karambolok még mindig paffra vágják őket -, de most már tényleg érezni, hogy az ember olyan pilóták ellen küzd, akik mindent megpróbálnak, hogy megelőzzék és ezúttal a vezetési stílusuk is kiszámíthatatlanabb.

Akcióban

A grafika általában véve kitűnő, ha a gépünk meg tud birkózni vele, egészen 1024x768-ig felvihetjük a felbontást. Éppen ezért igazán szégyen, hogy az autók és a kartonpapír-kivágásnak ható szerelők ennyire képregényszerűek. A faroláskor keletkező gumicsíkok és a csúszó gumikból felszálló füst megvalósítása azonban első osztályú. Tegyünk csak egy gyors pördülést, és egy darabig nem fogunk sokat látni az autóból. A zenére sem lehet panaszunk, a 3D-s hanghatásokkal pedig csak nyer a játék - ez utóbbi egyébként mind a DirectSound3D-t, mind az A3D 2.0-t támogatja.

A Papyrus jóvoltából ebbe a verzióba beépítették a valós kormányviselkedés-szimuláció támogatását is, és meg kell mondani, pokolian jó munkát végeztek. Tehát aki az ilyen típusú kormányából a lehető legtöbbet szeretné kihozni, bizalommal fordulhat a *NASCAR 3*-hoz.

Van természetesen multiplayer opció is, de ez csak azoknak ajánlható, akik titokban egy bivalyerős LAN-t rejtegetnek otthonukban. Az interneten keresztül játszva a *NASCAR 3* gyorsan a "Vajon merre mehet most a kocsi?" című játékba megy át, de egyjátékosos autóversenynek ragyogó. Akár egy gyors körről, akár egy teljes bajnoki idényről van szó, a *NASCAR 3* mindkét esetben kategóriája legjobbja. PCF

A sztori

A NASCAR az amerikai szériaautó-versenyek krémjébe tartozik. A bajnokságban sok millió dollár forog, és a dolog arról szól, hogy az ovális pályán körözó, alaposan felspécizett autók vezetői megpróbálnak a pályán maradni, plusz közben megelőzni a riválisokat. Az első kísérlet mindezek szimulálására a körülbelül négy évvel ezelőtt kiadott *NASCAR Racing* volt, mely azóta egy folytatást és egy add-on csomagot ért meg, valamint egy rivális is jelentkezett, az EA Sports, a *NASCAR Revolution*-nel.



Az éjszakai vezetés grafikája fantasztikus.

A sebesség királyai





✓ Bár vannak arcade opciók, melyek segítenek a játék megtanulásában, elsősorban és mindenekelőtt ez mégiscsak egy szimulátor. Ha versenyeket szeretnénk nyerni, meg kell tanulnunk megfelelően beállítani autónkat. A jármű legtöbb jellemzője megváltoztatható, a különbséget pedig könnyű észrevenni.

✓ A csúszásnyomok a verseny idejének legnagyobb része alatt megmaradnak. A dolog igazából eléggé hasznos, mert így látható az a pont, ahonnan már nem sikerült megállni a falig, és így fékezhetünk, elkerülve ezzel, hogy ugyanazt a hibát minden körben elkövessük. Itt például elég nagy tolakodás volt legutóbb.

NASCAR Racing 3

Havas Interactive — (1) 262 2309
www.papy.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb
Ha tényleg: PII-350, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

TOCA 2	90%
Driver	89%
NASCAR Racing 2	88%
NASCAR Racing 3	
Official F1 Racing	71%

Pro és kontra

- ✓ Intelligens mesterséges ellenfelek
- ✓ Kiemelkedő füst-effektek
- ✓ Realisztikus 3D-s hanghatások
- ✓ Valós kormányviselkedés
- ✗ Néhol túl lapos a grafika

Vélemény

84%

Rage of Mages 2



Ilyet a *Baljós árnyak*-ban láttunk utoljára, de meg kell hogy mondjuk, már ott sem tetszett.

Egy belevaló real-time kalandjátékra fáj a fogad? Nekünk is, de az eset örökké emlékezetes marad.

EGY-KÉT NAGYKUTYA SZERINT MINDEN jobbfajta film/könyv/játék folytatást érdemel. Ez persze rendjén is van, ha az első darab kasszasiker, de a Rage of Mages-t nem igazán tapsolták vissza. Mégis, ha egy közepes játékot a második nekifutásra megdobnak néhány ötlettel, olyan csábosra sikeredhet, hogy messze felülmúlja az eredetit.

Példaként nézzük csak meg a Warcraft-ot, és alkalmazzuk rá a sikerszéria receptjét. Csupaszítsuk meg az eredeti játékot, adjunk hozzá fejlettebb grafikát, majd bolondítsuk meg sziporkázó AI-vel. Az eredmény: a Warcraft 2, egy bombázó, az eredeti játék meghökkentően jó upgrade-je. De ami az egyiknek sikerül, a másiknak nem, a sors olykor nem tudja, mit akar. A RoM2-ben azt a feladatot kapod, hogy szabadítsd meg a védtelen lakosokat a hitehagyott varázslók hadától. Te választod ki, milyen alakot öltesz (harcos vagy mage), hogy azután társakat toborozz, hogy legyen, aki segíteni tud, ha erre lenne szükséged.



Azt hinné az ember, hogy győzött, de nem, újabb had terem.

A RoM2 a legnagyobb jóindulattal is csak küldetéslemeznek tekinthető, különösebb változtatások nélkül. A játék még könnyű fokozaton is bosszantóan nehéz, főleg, ha csatáról van szó. Ha a flancos inventory és a spellbook kinyitása után még látjuk magát a csatateret, szerencsésnek mondhatjuk magunkat. De ez még csak a kezdet. Sasszem kell ahhoz is, hogy a gyatrán kidolgozott figurákat egyáltalán észrevegyük ebben a kaotikus pixelgyűjteményben. Őrülten nyomogattuk a gombokat, miközben a legtöbb real-time már régóta lehetőséget hagy arra, hogy a parancsok kiadása közben lassítsuk a játéktempót.

Na persze a Rage of Mages 2-vel is megteheted ugyanezt, csakhogy ekkorra valamelyik kulcsfontosságú karaktered úgyis kidől és kezdheted az egészet elölről. Hacsak nem ötpercenként mented a játékállást. A tervezők szerint a játék "43 nem lineáris küldetéssel" kápráztat el, hozzátéve, hogy "a Rage of Mages 2 változatosabb missionjei igazi élményt nyújtanak a játékosoknak". A valóságban ez annyit tesz, hogy egy-egy küldetés között a cselekményt a szereplők összefüggéstelen pocskondiázásából lehet némiképp leszűrni, akik fárasztó módon, de teljesen egyértelműen sugalmazzák, hogy melyik küldetést válasszuk. Miután jócskán elidőztünk különböző bejátszásokat bámulva, kizárásos alapon tudtunk csak rájönni, melyik küldetést kell legközelebb teljesíteni.

Tapasztalatunk és anyagi lehetőségeink bővülésével fegyverek, páncélok, varázslatok egész arzenálja válik elérhetővé. Mindez sajnos csupán arra jó, hogy méhecskék, mókusok, denevérek, kígyók, teknősök és egyéb erdei teremtmények hada ellen védekezhessünk a játék elején. A pörölykalapácsos és mogyorós megoldás nekünk is eszünkbe jutott, csak hát ezeket is mókusok őrzik. A RoM2 kiváló karácsonyi ajándék lehet – úgy 2002-ben, leértékelve, valaki olyannak, akit nem szeretünk. PCF

Rage of Mages 2

Ubi Soft (1) 353 1898
www.ubisoft.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb, Win 95
Ha tényleg: P200

Pro és kontra

✓ Nem kell 3D kártya...
✓ ... se joystick
✗ A mókusok védettek
✗ A teknősök is
✗ A játékos sajnos nem

Vélemény

38%

Chessmaster 7000

A kedvelt sakkprogram-sorozat immár hétezredik részével jelentkezik. Van-e olyan jó, mint a korszakalkotó 6947. volt?

HA A CHESSMASTER KOCSMA LENNE, az ajtó fölé nyugodtan ki is írhatnák, hogy "1986 óta nyitva", mivel ilyen régóta létezik a sorozat. A kocsmában pedig (és most vessünk egy pillantást a mester sokat sejtető ősz szakállára) a legkülönlegesebb csapolt sörrel szolgálnának azoknak, akik elég érettek az ízére. A Chessmaster 7000 által felsorakoztatott ellenfelek egyébként a legváltozatosabb formában teszik tiszteletüket: kezdve Bozótól, a fezt viselő majomtól egészen a nagyszakállú sakkmesterig. Vannak persze igazi nagymesterek is, például az angol Nigel Short vagy az egyáltalán nem angol (sőt) Garry Kaszparov.

A tutorial szokás szerint pompás – fejlődésünket ezúttal egy karizmatikus ifjú nagymester, Josh Waitzkin irányítja, akinek érdekes történetét a Searching for Bobby Fischer című filmből már ismerhetjük. A leckékből a sakkanalfabéták mellett a tapasztaltabbak is sokat tanulhatnak.

Természetesen egy igazi sakkjáték mit sem ér szuperintelligens virtuális ellenfél nélkül, és a Chessmaster 7000 sem szakít ezzel a hagyománnyal. Mi, itt a PC Format-nál meglehetősen jó játékosoknak tartjuk magunkat, de labdába sem rúghattunk. Gyalázat.

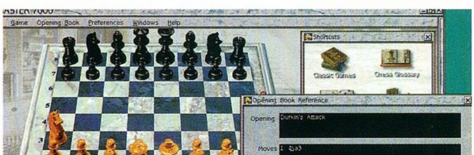
Nem szeretünk túl kategorikusan fogalmazni, de tény, hogy a Chessmaster 7000 a legjobb PC-s sakkprogram. Izgatottan várjuk, milyen újdonságokat találnak majd ki a 7001. részben. PCF



Ki ez az összaszott, alkoholista tekintetű télapó? Ő a Chessmaster.



A tutoriallel pengeélesre fenegetheted a tudásod.



Új megnyitási cselre van szükséged? Vagy inkább a végjátékodon lehetne mit erősíteni? Segít az adatbázis.

Chessmaster 7000

Learning Company (1) 333 6610
www.chessmaster.com
Ha csak úgy: P133, 32Mb
Ha tényleg: PII, 64Mb

Pro és kontra

✓ Nagyon erősen játszik
✓ Jól emulált ellenfelek
✓ Átlátható tutorial
✓ Meglepően komplex
✗ Nem túl izgalmas

Vélemény

87%



Fiúk, asszem nem fogunk beférni a parkolóba.

Armored Fist 3

A hernyótalpszaggató háborúskodás harmadik menetében a NovaLogic ismét felvonultatja a legnagyobb lövegeket, és a páncélozott ököl ismét lecsap.

TRÜKKÖS JÓSZÁG A TANK. **EGYFELŐL EZ** a legdögösebb jármű bármelyik hadsereg széles arzenáljában, forgatható a tornya, egyedi a mozgása, és kifejezetten macsó úgy általában. Keresztülmegy a leglehetetlenebb terepen is, húspogácsát gyártva a vigyázatlan és lassú ellenséges katonákból, akik nem veszik elég gyorsan az adást. De az éremnek persze van egy másik oldala is. Olyasvalamiről beszélünk, ami fürge, mint nagyi a tolókocsiban, gördülékeny, mint egy tégla és annyira bonyolult, hogy kitűnően képzett katonák egész csapatára van szükség az irányításához. Éppen ezért egymillió éven belül aligha várható igazán realisztikus egyjátékosos tankszimulátor megjelenése. Világos, hogy egy olyan játéknak, mint az Armored Fist 3, minden vonzereje mellett is hihetetlen nehézségekkel kell szembenéznie. Valószínűleg ezért döntöttek úgy a NovaLogic főhadiszállásán, hogy árnyalatnyit talán túl arcadeosra veszik a figurát.

Ez persze nem azt jelenti, hogy fogták a jó öreg arcade slágert, a Battlezone-t, és korszerű formába öntötték. Az Armored Fist 3-ba ennél azért sokkal több szorult. Ahogy az a PC-s szimulátoroknál lassan megszokottá válik, a billentyűzet szinte minden gombja előhív vagy aktivál valamit. Sőt, szinte meglepő, hogy nincs külön ablaktörlő-indító, vagy hátsóablak-fűtés szabályzó billentyű, bár a légi támogatás elérhetősége, vagy az a lehetőség, hogy a motorok kipufogógázából mintegy füstfüggönyt vonjunk a tank köré, valószínűleg nagyobb hasznára van az átlagos harckocsi-parancsnoknak. Mindezek ellenére világos, hogy ez a játék éppen csak köszönő viszonyban van a valósággal.

A sztori

Hasonlóan az előző két páncélozott parádéhoz, az *Armored Fist 3* a készítők szerint tiszta szimulációját adja a tankhadviselésnek, különös tekintettel az "M1A2 Abrams harctéri viselkedésére". Kellemes gondolat, de a NovaLogic nem arról híres, hogy ragaszkodna a realizmushoz, ha a játszhatóságról van szó, és a szabály alól ez a játék sem kivétel. Inkább azt mondhatnánk, hogy ilyen, amikor egy shoot'em' upot lánctalpakra szerelnek, vagy ha egy katonai témájú szimulátort jól megtolnak hátulról automatikus célzással és külső nézetekkel.



Amikor elszabadul a pokol, mindenképpen kapcsoljunk át egy realisztikusabb nézetre – ha különösen gyorsan szeretnénk szétrobbanni.

Az *Armored Fist 3* igazából akkor szakít, mikor az ember hirtelen a valószerűen kaotikus csatatér kellős közepén találja magát.



Próbáljunk meg harc közben parancsokat adni a segédtiszteknek. Néhány pótkar és egy második agy nélkül nem igazán fog menni a dolog.

Arcade csalamádé

Őszintén szólva az Armored Fist előző két része eléggé szedett-vedett volt. A voxeles grafikai motor folyamatos kihívások elé állította az adott PC teljesítőképességét, és még a legfürgébb gépeken sem produkált igazán megnyerő 3D-s látványt. Ezenkívül a realizmus és az arcade jelleg összeegyeztetése is jócskán okozott bonyodalmakat.

Nem túl jó előjelek a harmadik részre nézvést, mely ismét voxeles grafikai rendszert használ, és megint arcade és valószerű elemek elegyítésével próbálkozik. Mindazonáltal a Delta Force is hasonló megközelítéssel készült, mégis egyike a jelenleg legjobb katonai témájú játékoknak. Hasonlóan a Delta Force-hoz, a Fist 3 is alaposan kihasználja NovaLogic csodálatos és ingyenes internetes szerverét, mely a Novaworld névre hallgat, és egyszerű csatlakozást biztosít nagyléptékű multiplayeres csatákhoz. Tehát jobb, ha nem sietjük el a véleményalkotást. Sorozatnyi gyakorlóküldetés nyújt bevezetést a tank teljes legénységét egy személyben megjeleníteni szándékozó játékosnak az irányítás finom részleteibe, majd egy újabb sorozatnyi magányos küldetés következik. Ezt követi a négy alapos részletességgel kidolgozott hadjárat, melyekben valóban beugorhatunk a mellettünk küzdő parancsnokok még langyos ülésébe, ha éppen úgy hozza kedvünk (vagy ha a mi tankunkat ki-

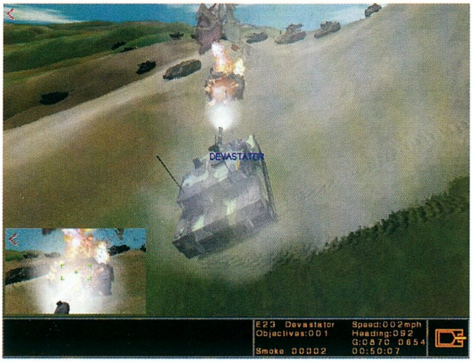


Négy teljes hadjárat vár ránk, Grúzia jeges pusztaságaitól Irán és Afganisztán sivatagaiig.

Pisztráng vagy szardínia?



Bár szimulátornak távolról sem mondható, az *Armored Fist 3* nagyszerűen modellezi a terepen haladó tankok mozgását. Minden jármű nyomot hagy maga után, a kapaszkodás pedig hegynek fel, illetve lefelé menet teljesen hitelesen befolyásolja az irányítást. Ezek a tankok tényleg súlyosnak és erősnek érződnek.



Ha alaposan megtúráztatjuk a motort, a kiáramló kipufogógáz nagy valószínűséggel összezavarja az ellenség célzórendszerét. Ez a részlet legalább valószerű.



A valóságtól elrugaszkodott célzási nézet biztosan felidegesíti a puritánabb szimulátorhíveket, de szükség van rá a realitást legalább ennyire nélkülöző üldözési nézetben.

lövik alólunk). A megszokott NovaLogic stratégia: először jön egy tisztességes tanulókör, majd a hadjáratok, amelyek inkább a lineáris elrendezést követik a dinamikus helyett. Nem érződik annyira korlátozónak a dolog, mint a cég repülőgép-szimulátoraiban, de ha befolyással lehetnénk a hadjáratok végeredményére, biztosan izgalmasabb lenne a tankhadviselés.

Polipszemek

Összesen nyolc nézőpont áll rendelkezésünkre, és ezek mindent lefednek a géppuskaállástól az arcade stílusú üldözőnézetig. Egy ilyen típusú játék számára természetesen az jelenti a legnagyobb kihívást, hogy totális kontrollt kell biztosítania a tank fegyverrendszerei és navigálása felett anélkül, hogy túlterhelné az embert – ebben az esetben ez a gyorsbillentyűk és automatizált funkciók feladata. Például lehetőség van az automatikus célzásra – ezt bekapcsolva nincs más dolgunk, mint robogni előre, megpöccenteni a célzás gombot, aztán lőni, a továbbiakban pedig elmormolni egy gyors imát.

Ami azt illeti, elég nagy az esélye annak, hogy az ember az Armored Fist 3-nak kifejezetten arcade-os bájt kölcsönző üldözési nézetet választja. A többi harci és irányítási nézet is jó, de a csata hevében mindig kockázattal jár átkapcsolni egy olyan harcállásba, ahonnan kevesebbet látni. No és a kézi célzás sem túl praktikus, ha az ellenség éppen minden lehetséges irányból egyszerre támad.

Szóval a játék inkább az arcade elemeket helyezi előtérbe. Ahogy a tanítópályákon nyomatékosan a fejünkbe verik, a lényeg az, hogy jól elrejtsük a tankot, az ágyútoronnyal ugyanakkor lehetőleg akadálytalanul célozzuk meg az ellenséget, tehát egyedül az adott terep kihasználása teremt különbséget a hirtelen halál (ha egyszer befogjuk őket, a rivális tankok meglepően sebezhetőnek bizonyulnak) és a között a lehetőség között, hogy teljes szakaszokat irtsunk ki saját kezűleg. Bár jobban kezelhető, mint az előző két Armored Fist, a játszhatóság és valószerűség ötvözése még mindig nem tökéletes.

Vegyes érzésekkel

Mint ahogy egyesek szerint a grafikai motor sem maga a tökély. A Voxelspace 32 elnevezésű rendszer produktuma olyan szemcsés izé, amilyet Monet követhetett volna el, ha 3D-s grafika készítésére adja a fejét. Ráadásul nyugodtan elfelejtheted a gépedben megbúvó frankó 3D-s gyorsítót, mert az sem javít a helyzeten. Ami még rosszabb, a grafika alaposan megerőlteti a processzort, emiatt P300 alatt muszáj engedni a részletgazdagságból, és még egy alaposan felspécizett géppel sem lehet 640x480 pixelesnél nagyobb felbontást elérni.

És mégis, minden zűr ellenére ez marad a legjobb módszer a felszíni mozgás érzékeltetésére. A vezetőülésből minden egyes fűszál külön látható, az üldözési nézetből szemlélve pedig teljes szépségükben tárulnak elénk a dombhátak és völgyek, olyan módon olvadva bele a horizontba, ahogy azt egyetlen más 3D-s grafikai rendszernél sem tapasztalhatjuk. Valahol ironikus, hogy éppen a voxeles módszerrel nem ábrázolható tárgyak rontják le az összhatást. A tankok és egyéb mesterséges tereptárgyak ábrázolását a hagyományos poligonos eljárással oldották meg, és pontosan ezek darabosak, élettelenek és fakók.

Az Armored Fist 3 igazából akkor szakít, mikor az ember hirtelen a valószerűen kaotikus csatatér kellős közepén találja magát.

> **Az *Armored Fist 3* alaposan kihasználja a NovaLogic Novaworld névre hallgató, csodálatos és ingyenes internetes szerverét.**

Emlékszünk még a Ryan közlegény megmentése nyitó képsoraira, mielőtt egy újabb nyálas tomhenkszes filmmé fajult volna a dolog? Hát, az a fajta brutalitás tobzódik itt is. Talán kisebb az érzékszervi túlterhelés, de a jobbra, balra, no meg középen dübörgő baráti tankok, az ellenséges bunkerek, a hegyek mögül golyó- és bombazáport zúdító vadászgépek és harckocsik látványa erőteljesen azt az érzést adja, mintha az ember egy valódi csatában venne rész. A hanghatásoknak nagy szerep jut ebben – a folyamatos rádiókommunikációval, a robbanásokkal és persze a motorok dübörgésével.

▶



A fel-alá rohangáló katonákkal, folyamatosan tüzelő ellenséges bunkerekkel, és általában véve a mindkét oldalt képviselő harcoló egységekkel benépesített játék tényleg életre kelti a tankcsaták világát. A rádiókommunikáció megadja a megfelelő hangulatot, a parancsok kiadásának lehetősége, valamint az, hogy közvetlenül is irányíthatjuk a baráti egységeket, nagy segítségünkre van a helyzet ellenőrzés alatt tartásában.



A valódi csatában való részvétel érzetét tovább erősíti a szövetséges és ellenséges légi járművek bevetése. Sok küldetésben kérhetünk légi támogatást. Ha pedig igazi bemutatót szeretnénk tűzerőből, máris jöhet a légitámadás. Ha jó az időzítés, holtbiztos hogy megakad az ellenség előrenyomulása.



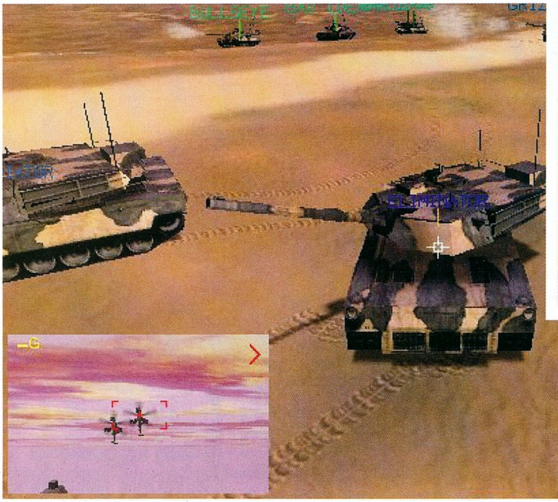
A grafikai motornak megvannak a hibái, de páratlanul adja vissza a táj domborzatát. A sivatag, a hó vagy a fű számítógépes feldolgozása egyként gyönyörű és részletes, egészen a horizontig. A megszokott poligonos 3D-s motorokkal egyszerűen nem lehetett volna ennyire természetesen leképezni a külső jeleneteket.



Viszont ugyanez a motor gyorsan lefullad, amikor a járművekre és egyéb mesterséges építményekre kerül a sor. Hiányosak mind a részletességet, mind a színeket tekintve, ráadásul néha még a felszínnel sincsenek összhangban. Ez az ellenséges bunker még csak nyomokban sem olvad össze környezetével, jól példázva, mennyire absztrakttá válhat a látvány.



Ha azt mondtuk, hogy az egyes tankok irányítása nem realisztikus – az automatikus célzás és a különböző külső nézetek miatt –, az egyes járművek közötti váltás menet közben tisztán a fantázia világába tartozik. Világos, hogy azért került a játékba, mert túl gyakran robban szét az ember, de meggyőzőnek egyáltalán nem nevezhető.





▲ Az égbolt ilyesféle ábrázolása ritkaságszámba megy.

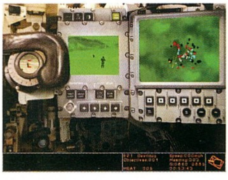
◀ Elég egyszerű leszedni az ellenséges helikoptereket, a vadászgépekkel viszont sokkal nehezebb elbánni.

▸ Tördelheted a kezed

Lehetőségünk van parancsok kiadására is, különböző menükben elérhető előre beállított utasítások segítségével. Ez szintén erősíti az érzést, hogy az ember befolyással van a háború menetére, de nem ez a legsokoldalúbb vagy leghasználhatóbb rendszer a világon. A kiadható parancsok köre korlátozott, ráadásul egyszerre navigálni a menükben plusz tökéletesen kézben tartani a tankot színtiszta őrület.

Emiatt, és mert az ember kénytelen ragaszkodni a lövöldözős játékokat idéző automata célzáshoz, a küldetések végső soron szinte minden esetben tűzpárbajok sorozatává válnak. Ha pedig az egyjátékosos üzemmód erre a szintre süllyed, szinte kikerülhetetlen, hogy a multiplayeres csaták még jobban megszenvedjék a dolgot. Lehet, hogy ez a játékosok, vagy a Novaworld-szerver rendszerének a hibája, de a küzdelem erőteljesen hajlamos közelről, szemtől-szembe módon megvívott párbajokká fajulni, ez pedig abszolút nem olyasmi, amire egy tankparancsnok szándékosan törekedne. A Delta Force a lopakodás és beszivárgás meghatározó elemmé emelésével tette szórakoztatóbbá a csapatjátékokat, de annak ellenére, hogy valóban fedezékként használható a dimbes-dombos terep, túl egyszerű nagy távolságból kilőni az ellenfeleket. Néhányan talán riasztónak találják, hogy muszáj a Novaworldöt igénybe venni. Nagyszerű szolgáltatás, de nem lehetett volna beiktatni PC-PC elleni vagy sima networkös módokat is?

Minden kifogásunk ellenére az Armored Fist 3 valójában eléggé szórakoztató. Rövidtávon legalábbis mindenkit több, mint boldoggá fognak tenni a küldetések, no meg annak lehetősége, hogy 30 másik játékos mellett vagy ellen szállhat csatába. Legalábbis azokat, akik kedvelői a hatalmas, felfegyverzett páncélhegyeknek. A Fist-sorozat tagjai végső soron azonban a kimaradt lehetőségek hosszú listáját gyarapítják. A grafikai motor valaha látott szebb napokat is, a hadjáratok túl leegyszerűsítettek, a valósághűségre való törekvés és az arcade elemek keverése pedig ugyanolyan zavaró, mint régebben volt. A stratégiai lehetőségek szűkösnek, a szimuláció nem elég életszerűnek, az irányítás túl elnagyoltnak tűnik a tankprogramok kedvelőinek, a shoot'em'up rajongóknak viszont túlságosan szőrszálhasogató az egész. Szerintünk inkább érdemes megvárni a Delta Force 2-t, és gyalogosan megvívni az igazi ütközetet. PCF



A géppuskaállás, a vezetői pozíció, és a célzási nézetek kialakítása minden dicséretet megérdemel, de csak akkor látjuk hasznukat, ha előtte jól elbújtunk.

Armored Fist 3
10 950 Ft

Ⓕ NovaLogic Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.novalogic.com

Ha csak ugy: P233, 64Mb, 131Mb merevlemez hely
Ha tényleg: P266, 64Mb, modem

Napló

M1 Tank Platoon 2	86%
Wargasm	85%
Armored Fist 3	
iPanzer '44	67%
Panzer General 2	60%

Pro és kontra

- ✓ Hepehupás talaj
- ✓ Meglepően akciódús
- ✓ Jó internetes támogatás
- ✗ Nem túlságosan realisztikus
- ✗ Idegesítő gikszerek célzáskor

Vélemény

70%



A pilóta szemszögéből sokkal realisztikusabb rálátás nyílik a csatára. Bár a klausztrofóbia sem kerüli el az embert, sőt. Mi mindenesetre nem szívesen ücsörögnénk itt túl sokáig.



Azokban a trükkös pillanatokban, amikor az ágyú már nem eléggé hatékony, ideje elővenni a 0,5 mm-es gépágyút. Az ellenséges katonák egyszerűen nem tudnak betelni vele.

Imperium Galactica II

Kinőtted a sakkot? Sehol sem találsz igazi kihívást? Végre minden kontroll a te kezedben összpontosul – megérkezett az űrstratégia következő epizódja.



A bolygók felszínán épp esős évszak van.

AZ ÉV VÉGE KELLEMES MEGLEPETÉSE volt, hogy 1999 magyar fejlesztésű játéka, az Imperium Galactica II még Karácsony előtt benavigált az üzletek polcaira. Akik látták az első részt, azért várhatták, akik pedig nem, azok könnyen lehet, hogy pont ezért – mindenesetre mi is rátettük a kezünket egy értékes példányra.



Ilyen egy menü a XX. század végén – igen megnyerő.

Az első benyomás már a doboz kézbevételekor és kicsomagolásakor az igényesség érzése – aki a játékot elkövette, nem esett bele a hazai fejlesztések egyik hibájába, az olcsó doboz, a hiányzó kézikönyv, a ciki design csapdájába. Hangulatos kiállítás, 4 CD, vaskos útmutató – a dolognak érezhetően súlya van. Persze mindezen csicsa semmit sem érne, ha a belbecs gyenge – irány a telepítés.

Apró baki után (szegény nem találta meg saját DirectX 7.0-ját a telepítéskor, de ettől ne ijedjünk meg, ha megkeressük és a CD-ről magunk indítjuk el, semmilyen problémát nem jelent), rövid animáció és főmenü fogad.

Következő meglepetésként a kezelőfelület szolgált, minden eleme gyorsító kártyára épül, kifejezetten látványos. Aki látta annak idején a Tanú című filmet, biztosan emlékszik a legendás mondatra a magyar narancs kapcsán: "kicsit sárga, kicsit savanyú, de a mienk" – erről itt szó sincs. Ahogy belevágunk az egyik hadjáratba, félemetesen szépen kivitelezett, hangulatos animációs bevezetővel találkozunk. Az egész képi világ klasszikus sci-fi ízű, az emberi űrhajók kicsit Event Horizont jellegűek, az űrcsata hangulata pedig – a kameraállások, a vágások miatt – a Star Wars világát idézi. Pergő akciók az űrben, utána remekül megtervezett és megrajzolt bolygófelszín, majd 3D-ben létrehozott "élő" szereplők – aprólékos, hatalmas munka lehetett, az emberben óhatatlanul felmerül a kérdés, hogy hol rejtegették eddig ezt az animátori kapacitást. Az első részből kínosan emlékezetes pszeudo-amatőr színészutánzatok szerencsére teljesen kimaradtak, minden szereplőt animációkkal oldottak meg, csak dicséretet érdemlő kivitelben. A látvány méltó zenei aláfestést kapott, így teremtve meg a lebilincselő high sci-fi hangulatot.

A küldetés kezdete után gyorsan realizálódott bennünk, hogy a 150 oldalas kézikönyv és az oktató mód nem csak poénból került a játékba, lányos zavarunkban még levegőt sem kaptunk a ránk zúduló lehetőségektől. Akinek már a Quake is túl összetett játék volt, inkább mondjon le erről az élményről, mert óhatatlanul el fog veszni, a többieknek pedig erősen javasolt az oktató móddal kezdeni, olyan sokrétű a játék.

Az öt részből álló oktatás során bádogozott női hang vezet végig a legfontosabb tudnivalókon, mint űrcsata, kolonizálás (ennek semmi köze a vastagbélhez), bolygófelszín fejlesztése, kutatás, kereskedelem, kémkedés, diplomácia... És valamit biztosan még így is kihagytam. Ha ezen túljutunk, már látjuk a rendszer logikáját, de ezzel a tanulási görbének valahol a térdénél járhatunk, csak a játék alatt fogjuk érezni a számos lehetőség összefonódását.

Az indításkor három faj közül választhatunk, az első az emberi, a maga mindenben átlagos képességeivel, a nyitó animációban elmebeteg jellegű diktátor palántával – itt láthatóan polgárháború dúl. A Shinarik kis rosszindulatú zugdiplomaták, haderejük hiányosságait behízelgő modorral és piszkos szerződésekkel ellensúlyozzák – tapasztalt játékosok tudják kihasználni előnyeiket. A harmadik faj a Kra'hen, távoli galaxisból érkezett fanatikus társaság, aki először lő, és azután is inkább lő. Diplomáciai érzéke egy öles husángéval kelhet csak versenyre, kezdőknek ajánlott faj – kémkedni, kereskedni és tárgyalni nem tud, ennyivel kevesebbre kell odafigyelni.

A fajok célja nem kitalálhatatlan: éljen a világuralom. Ennek eléréséhez az űrben és a bolygókon egyaránt helyt kell állnunk. A játék összetettsége is ennek köszönhető, mert a csatákon kívül a népesség boldogságát, az adórendszert, a kutatást, az egyes tank és űrhajótípusok összeállítását, a kereskedelmet – egyszóval mindent nekünk kell felügyelnünk. Szerencsére az idő folyásának sebességét befolyásolhatjuk, még várakozó mód is létezik, ahol igazán átgondoltan adhatjuk ki a parancsokat. Vannak automatizálási lehetőségeink is, amelyek a bolygófelszíni építkezések egyszerűbbé tételében nyújtanak támogatást.

A játék grafikája egészen magával ragadó, a felszín és az űr egyaránt nagyon szépen kidolgozott, mint a felhasználói felület és a fejleszthető tárgyak, eszközök, fegyverek.

Mindent összevetve élmény maga a játék, az építés és csatározás, felderítés, de rá kell szánni az időt a játékra. Eltérően néhány programtól, ezt nem lehet egy-két nap alatt kiismerni, befejezni – több hétig, hónapig biztosan kihívást jelent majd. A grafika lenyűgöző, le a kalappal a fejlesztőcsapat előtt. A történettel kapcsolatban már vannak fenntartások, bár minket személy szerint a fajok "kitalálása" zavart, egyikkel sem tudunk együtt érezni, valahogy egyiket sem vezetnénk tiszta szívvel győzelemre – bár ez tényleg végképp szubjektív... PCF



Tanulj meg bolygót leigázni – első lecke.

Imperium Galactica II
9 950 Ft
Digital Reality/CD Galaxis
www.cdgalaxis.com (1) 361 4061
Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: PII300, 64Mb

Napló

Age of Empires 2	92%
Homeworld	90%
C&C: Tiberian Sun	90%
Imperium Galactica II	
Age of Empires	84%

Pro és kontra
- ✓ Gyönyörű grafika
- ✓ Pazar animációk
- ✓ Összetettsége ellenére áttekinthető
- ✓ Oktató mód, igényes kivitel
- ✗ Apróbb hibák

Vélemény
89%



Nocturne

A The Blair Witch Project-tel kapcsolatos hercehurca után bizonyára mindenkinek elege van már a rémüldözésből, de egy kis Nocturne még igazán belefér. [Ááááááááá...]

Az Idegen előkapja zseblámpáját, ha kísértetet szimatol.



Valószínűleg a *Nocturne* az egyetlen játék, ahol vérfarkasokkal harcolhatunk egy vonat tetején.



Szerencsére az Idegen ugyanolyan jól céloz a repkedő rémekre, mint a földiekre.

Kevés lazább foglalkozás van a szörnyvadászokénál, bár napjainkban nem mutatkozik túl nagy igény különleges szaktudásuk iránt. Azért semmi vész, a Take 2 arcade-kalandjátékában kiélhetjük vérfarkas-gyilkolós álmainkat.

Ha akár csak alapszinten ismeri az ember a széles népszerűségnek örvendő Resident Evil-sorozatot, már otthon is érezheti magát. A feladatunk Strangert, a vezető szörnymentesítőt irányítani különböző helyszíneken, miközben feladványokat oldunk meg és szétdurrantjuk a rosszfiúkat – a négy küldetés teljesítésére tett erőfeszítéseink során. A cselekmény menetét a helyszíneken fixen elhelyezett kamerákon keresztül követhetjük, a borongós hangulatú grafika és zene sokat segít a hátborzongató, baljóslatú atmoszféra megteremtésében.

> **A *Nocturne* nem annyira sokkoló, mint egy első személyű lövöldözős – pl. az *Aliens vs. Predator* vagy a *Doom*.**

Igen, igen. A rémületes játékok családjának egyik tagjához van szerencsénk. Biztos mindenki ismer ilyeneket – nem túl nyomasztóak, ha az ember délután megmutatja őket pár haverjának, de aztán jön a késő éjszaka és máris teljesen másról szól a történet. Na jó, a Nocturne nem annyira sokkoló, mint egy első személyű lövöldözős – pl. az Aliens vs. Predator vagy a Doom –, de azért a nagy szemű vérfarkasok épp elég bizarrok ahhoz, hogy inkább felkapcsoljunk néhány villanyt.

Vámbik és zompírok

Azonban a Nocturne-nek van egy olyan oldala is, amely brutálisabb az összes vámpírnál és zombinál együttvéve: az ajánlott rendszer követelményei. A 400MHz-es processzor jogos, de 128Mb RAM? Néhány szerencsés sorstársunk talán megengedheti magának, hogy ennyi kakaót rakjon a gépébe, de a többségnek nem áll nyerésre a zászló. Egy egyszerű visszatöltés, ha meghalunk, 64Mb-nál kb. 5 percig tart. Az embernek elég gyorsan tele lesz vele a tőkéje, ráadásul a helyzeten semmit sem javít az, hogy a kifejezetten trükkös és nehéz játékhoz mellékelt irányítási rendszer meglehetősen gyalázatos.

Kipróbáltuk az összes különböző lehetőséget, de egyik sem közelítette meg a Resident Evil vezérlésének szintjét. Nem lehet megváltoztatni hősünk fordulási sebességét, használjunk akár billentyűzetet, akár gamepadet, aminek következtében kissé nehéz egyenesben tartani Strangert. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy az ember gyakran kifejezetten érdekes módon tántorog előre. És ami még rosszabb, ha körülvesznek a ronda lények, maga a rémálom bevinni egy ütést. Az ellenfelek gyakran annyira lelkesek, vagy a kamera annyira messze van, hogy szinte lehetetlen pontosan megmondani, mi az ördög is történik valójában.

Azért vannak jó hírek is – revolvereink lézeres célkereső rendszere például nagyon szakít, és a fröcskölő vér, no meg a szétrepülő testrészek látványa is kárpótol valamelyest a szerencsétlen irányításért. Az alapötlet is jó, de végső soron a Nocturne nem bírja el a saját súlyát. A belefeccelt idő és energia nem igazán térül meg, szóval szerintünk inkább próbálkozzatok valami kevésbé macerással.

PCF



A Game Over üzenet nem túl látványos, de biztos, hogy rengetegszer fogjuk látni.



Várjunk csak – "Grrrbrl"? Hát milyen nyelven beszélnek ezek?

Szörnyek és tölgyek





✓ Ahogy nekiállunk lelövöldözni a rosszfiúkat, hamar észrevehetjük, hogy vödörszám fröcsög a vér, és kilószám repked a hús – kitűnő! A vadászpuska a legalkalmasabb az ilyesfajta mulatsághoz, de ha valakit zavar a dolog, egyszerűen ki is kapcsolhatja ezeket az effekteket.

✗ Néha csak azért kerülünk bele egy-egy harcba, hogy kiderüljön, mennyire fájdalmas is a dolog. Vagy a kamera van túl messze ahhoz, hogy normálisan lássuk, mi történik, vagy az ellenfeleket takarja a helyszín valamelyik részlete. Brrr.

A sztori

Az alkoholtilalom korának Amerikájában játszódó történetben egy szigorúan titkos kormányszervezet, a The Spookhouse (Kísértetház) sorsának alakulását követhetjük nyomon. Legkeményebb ügynökük bőrébe bújva feladatunk a körbetrappoláson kívül nagyobbfajta kézifegyverekkel irtani a zombikat és hasonló teremtményeket. Senki sem tudja, ki is hősünk valójában, csak a Stranger (Idegen) néven emlegetik. Nagy marhaság, de hát láthatólag valamiféle kiválasztott a pasi, azokról meg tudjuk, milyenek.



Elsőre elég ijesztő látvány, ahogy a vonat utasai szörnyekké változnak.

Nocturne

Ⓕ Take 2 Ⓣ (1) 223 1500
Ⓘ www.nocturnegame.com
Ha csak úgy: P233, 64Mb
Ha tényleg: P400, 128Mb, 3D gyorsító

Napló	
Blade Runner	91%
Resident Evil 2	86%
Soul Reaver	81%
Shadow Man	73%
Nocturne	

Pro és kontra
- ✓ Eredeti ötlet
- ✓ Hatásos fények
- ✗ Katyvaszos irányítás
- ✗ Zabálja a memóriát
- ✗ Kezdetben túl bonyolult

Vélemény: 58%



A Flankerrel nem könnyű repülni, de ha egyszer ráéreztél, nagy élményt nyújt.

Flanker 2.0



A füst- és a tűzeffektusok nagyszerűek, csakúgy mint a pilótafülke aprólékos kidolgozása.



A grafika kombinálja a csúcsminőségű talajkialakítást a repülők kristálytiszta modellezésével.

Itt az újabb esély – ezúttal az SSI jóvoltából –, hogy a kipróbáljuk az oroszok legjobb harci repülőjét – és vérvörösre fessük az eget.

A REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOROK HÍVEINEK még sohasem volt ennyire jó dolga. Néhány hónappal ezelőtt jelent meg végre a már régóta várt Falcon 4.0, mely hibái ellenére is mesterműnek bizonyult és új mércét állított fel a harcigép-szimulátorok világában. Az MS Flight Simulator 2000 kiadásával megnyílt az út a polgári repülők előtt, most pedig frissen és ropogósan itt a Flanker 2.0, az Su-27, valamint a Version 1.5 update folytatása. Az eredeti Su-27 volt a Falcon 3.0 első komoly riválisa, ezért a Flanker 2.0 és a Falcon 4.0 összehasonlítása elkerülhetetlen. A jó hír az, hogy a Flanker 2.0 nemcsak hogy felnő a kihíváshoz, de sok szempontból ez a jobb játék.

A Flanker 2.0 mindezt azzal éri el, hogy összeszedettebb, mint ősi ellenfele. Ahelyett, hogy egy nagyobb szabású modern összecsapás minden egyes elemét megpróbálná valós időben szimulálni, a Flanker 2.0 a bármelyik jó harcirepülőgép-szimulátorban meglevő leglényegesebb összetevőkre koncentrál – a repülés hitelességére, a mesterséges intelligenciára és az autentikus helyzetekre. Az eredmény lehetőségeiben és arányaiban némileg szerényebb, de kivitelezésében sokkal hatékonyabb és szilárdabb.

A repülésélmény megformálásában és a szimuláció pontosságában természetesen nem találunk kivetnivalót. Az Su-27 egyedülálló vadászgép, egy nehézsúlyú, 15 tonnás szörnyeteg, mely olyan akrobatamutatványokra képes, mint kevés más repülő, és mely jelentősen eltér a kicsi és könnyű F-16-tól. A Flanker 2.0 azon kívül, hogy minden részletében pontosan modellezi az Su-27 viselkedését, a gép méretét és súlyát is hitelesen adja vissza, mindazzal együtt, amit ez a harci taktika és a pilótával szemben támasztott elvárások szempontjából jelent.

Derült égben a villám

A baráti és ellenséges gépeket vezérlő mesterséges intelligenciáról (MI) is csak szépet és jót mondhatunk. A számítógép ellen vívott egy-egy-ellen típusú párbajok komoly kihívást jelentenek még a tapasztalt virtuális pilótáknak is, ráadásul külön öröm látni, hogy az MI felismerhető manővereket hajt végre annak érdekében, hogy megismertessen minket fegyvereivel.

A Flanker 2.0 komoly erőfeszítéseket tesz, hogy biztosítsa a megfelelő rálátást, aminek köszönhetően egyszerre adózhatunk elismeréssel az ellenséges pilóták szaktudásának és radírozhatjuk le őket az égről. A virtuális pilótafülke kitűnő kialakítása jelentősen megkönnyíti az ellenfél szemmel tartását, ugyanakkor szinte olyan látványt nyújt, mintha egy igazi gépből pislognánk kifelé. Mindezek mögött nagyszerű grafikai motor dolgozik, gyönyörű repülőket, kitűnő talajszimulációt, cuki felhőket és speciális effekteket varázsolva elénk. A Falcon 4.0-val összehasonlítva a Flanker 2.0 némileg részletszegényebb vizuális jellemzőkkel, ugyanakkor tisztább, finomabb vonalakkal és kevesebb texturázott felülettel rendelkezik, aminek következtében még a középkategóriás PC-ken is villámgyorsan fut. Az SSI és a Flying Legends fejlesztői csapata láthatólag rájött, hogy semmi sem tesz valószerűbbé egy repülőgép-szimulátort, mint a gyors, egyenletes és akadozásmentes grafika.

Tömör gyönyör

Azonban talán az a legjobb az egészben, hogy ambíciózus és összetett repülősszimulátorokat felvonultató korunkban a Flanker 2.0 megbízható és gyakorlatilag hibamenetes. A játék szilárd, mint egy kőszikla, főleg multiplayer módban, és bár van néhány kisebb hiányosság, melyek helyrehozására az SSI már be is jelentette a patchek kiadását, ezek szinte mindegyike inkább a használhatóságot és a realizmust erősíti, valódi gubancok kijavítása helyett.

A végeredmény egy szuper, nagy kihívást jelentő harcirepülőgép-szimulátor, kiemelkedően realisztikus és nagyszerű látványvilággal, mely egyedülálló bepillantást enged az USA és Oroszország harci taktikájának és technológiájának különbségeibe, és amely méltó versenytársa a Falcon 4.0-nak. *PCF*

A sztori

Ez a szimulátor az SSI által kiadott *Su-27* folytatása, melyben Oroszország első számú, többcélú harci gépét próbálhatjuk ki, mely egyszerre képes bombázóként, támadó és elfogó vadászgépként funkcionálni, és amelyet speciálisan az amerikai F-15-ösök és F-16-osok elleni harcra fejlesztettek ki. Amellett, hogy repülhetünk és harcolhatunk ezzel a hihetetlenül fürge és erős szuperszonikus géppel, egyedülálló betekintést nyerünk abba a technológiába és taktikába, mely a legtöbb harcirepülő-szimulátorban a „másik oldalt" jelenti.

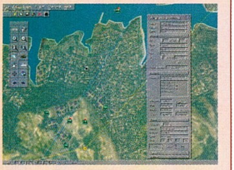


A felhők takarása, a köd és a távoli pára fontos szerepet kapnak a *Flanker 2.0*-ban.

A repülés királya vagy vágjuk be a fiókba?



Egy repülőgép-szimulátorban a legfontosabb összetevő a kérdéses gép modellezése, és ezen a téren a *Flanker 2.0*-nak nincs szégyellnivalója. Az Su-27, és a tengerészeti Su-33 digitális feldolgozása hihetetlenül részletesre és realisztikusra sikerült, a felszerelés pontosságától az egyedülálló repülési tulajdonságokig, melyek a Flankert a repülőshowk legkedveltebb gépévé teszik világszerte.



Bár a *Flanker 2.0*-ból hiányzik a *Falcon 4.0*-ban meglevő ambíciózus valós idejű campaign, a játék tartalmaz egy kiemelkedően erőteljes és könnyen használható küldetésszerkesztőt, mellyel minden elképzelhető szituációt elő lehet állítani egyszerű kétszemélyes légi párbajoktól kezdve bonyolult, légi-, szárazföldi- és tengeri erőket felvonultató offenzívákig. Az biztos, hogy a *Flanker 2.0*-ban sohasem fogunk kifogyni a küldetésekből.

Flanker 2.0
10 950 Ft

Mindscape/Automex (1) 461 5733
www.flanker2.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII300, 64Mb

Napló

Flanker 2.0	
Falcon 4.0	89%
MiG Alley	88%
Flight Simulator 2000	85%
F-22 Lightning 3	82%

Pro és kontra

- ✓ Fantasztikusan valósághű
- ✓ Erőteljes küldetésszerkesztő
- ✓ Tiszta, gyors grafika
- ✓ Nagyszerű MI
- ✗ Néhány kisebb hiányosság

Vélemény

89%



Feltűnően élethű az összes jármű és tank modellezése.



Az idő nagy részében ésszerűbb a külső kamerát használni, máskülönben lövésed se lesz, hogy mi folyik körülötted.

Panzer Elite

Remeg az ég és reszket a föld, a GTi borzongatóan élethű tankja dübörög be a szobádba. Semmi és senki nem állhat útjába.

MIKÖZBEN A REPÜLŐGÉP-SZIMULÁCIÓK – ez mindig is így volt – hihetetlenül népszerűek, meglepő, hogy a tankjátékok eddig még nem váltak közkedveltté. Ez annak ellenére igaz, hogy a tankok sok tekintetben a vadászrepülők szárazföldi megfelelői – mozgásuk gyors és halálos –, és hogy ösztönösen vonzódunk (már aki) ehhez a guruló, robusztus felfegyverzett halálgéphez.

Persze a szárazföldi nehézfegyverzet átültetése a valóságból egy élvezetes játékba mindig sok problémát vet fel. Elég nagy teljesítményű és gyors számítógépeink vannak, hogy a sokféle egység komplex 3D-ben való mozgatásának technikai problémáit megoldják, de a játék kivitelezése is éppolyan fontos. A legújabb kísérlet egy ezeknek megfelelő szimuláció létrehozására éppen a Panzer Elite, ami nem is rossz munka – de nézzük csak meg figyelmesebben, és meglátjuk, miért nem tökéletes.

A nagy durranás

Amiben a Panzer Elite nagyot alkotott, az a pontosság és életszerűség. A legtöbb munkát a fejlesztés során arra fordították, hogy a járművek és a fegyverek minden kis részlete élethű legyen – ahogy bekapcsolod a gépet, rögtön szembe is ötlik, hogy a fizikai realitás ragyogó. Jó példa a ballisztikus opciók egész sora, a legegyszerűbb egyenes pályától addig, hogy számításba veszi a gravitációt és a légellenállást, valamint modellezi a forgás és a hőmérséklet hatását a lövedékek mozgására.

A mesterséges intelligencia is kiváló, és az ügyes haditervvel kombinálva arra késztet, hogy taktikázva és okosan cselezve teljesítsd a feladatod. Az ellenség megtalálását és felismerését is jól jeleníti meg, csakúgy, mint a terep szerepét a fedezésben a tankcsata során.

Az egészben a legjobb talán mégis a képernyő, amely minden elképzelhető irányítási feladatra gyorsbillentyűket kínál, és lehetővé teszi, hogy a sarokban megjelenő monitor segítségével az egérrel bármilyen szemszögből könnyen és egyszerűen irányítsd a tankodat és osztogass parancsokat a szakaszodnak.

Pancser Elit

Eddig minden szép és jó, de sajnos a Panzer Elite saját sikerének az áldozata. Aki sokat markol, az keveset fog, ezt magad is megtapasztalod a játék során. A realitás és a pontosság a játékot túlságosan bonyolulttá teszi, és állandóan egy tucatnyi variációt kell észben tartanod. Egyszer csak azon kapod magad, hogy az időd nagy részében a tankod irányítását a legénység mesterséges intelligenciájára kell bíznod. Ez ugyan nagyon hiteles, de kevésbé érdekes, annál is inkább, mert könnyen elveszted a fonalat. Szétszórtad halálos lövedékeidet, de elég egy pillanatnyi figyelmetlenség, vagy egy kis hiba, és fuccs az egésznek, csak egy füstölgő roncs mutatja az erőfeszítéseidet. Ha egy hiperrealista, erőt és kitartást próbáló II. világháborús tankszimulációt keresel, nem találsz jobbat a Panzer Elite-nél, de ne feledd, hogy gyors, nagy teljesítményű PC-re, valamint nem kevés időre és türelemre is szükséged lesz. Ellenben, ha jobban kedveled az egyszerű szárazföldi hadviselést, akkor valószínűleg több nehézséget fogsz benne találni, mint élvezetet. PCF

Hernyónyomok és pillangószárnyak



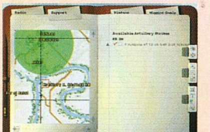
A *Panzer Elite* helyes kis darab, erőssége abban rejlik, hogy pontosan szimulálja a II. világháborús szárazföldi fegyverzetet – bonyolult fizikai modell, jó mesterséges intelligencia és precíz kutatás keveréke.



A finom részletgazdagság talán a belső kameraállásban a legnyilvánvalóbb. Minden a megfelelő helyen van a tankban, és mindegyik tankbelső éppolyan sötét, homályos és szűk, mint amilyen a valóságban volt.

A sztori

A II. világháború közepe táján járunk, az első konfliktusban, amelyben a tank – és más nehézfegyverzetű járművek – fontos szerepet játszott. Mint a német vagy amerikai tankszakasz parancsnoka, győzelemre kell vezetned az erőidet Afrika és Európa lángoló területein. Szövetkezhetsz néhány hasonló gondolkodású játékossal, és közelharcot vívhattok az ellenséggel online csatákban.



A térkép segítségével követheted a saját mozgásodat ill. az ellenségét.



Az időjárás-effektusokat vagy áldod, vagy elátkozod, mert még idegesítőbbé tesznek mindent.

Panzer Elite
10 950 Ft

GT Interactive
(1) 333 6610
www.panzerelite.com
Ha csak úgy: PII-233, 32Mb, Win 95/98
Ha tényleg: PII-300, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

M1 Tank Platoon 2	86%
Panzer Elite	
Armored Fist 3	70%
iPanzer '44	67%
Panzer General 2	60%

Pro és kontra

- ✓ Csodálatosan élethű
- ✓ Részletes terepgrafika
- ✓ Pontos és realisztikus MI
- ✗ Idegesítően nehéz
- ✗ Néhány kiábrándító effektus

Vélemény

80%

Half-Life: Opposing Force

Idegen fenyegetés ütötte fel ocsmány fejét és rád vár a feladat, hogy az említett testrészt visszapasszírozd a földbe. Készen áll, katona?

A JÁTÉK INTRÓJA MINDENT ELMOND. ÉPP EGY helikopterben ülsz a bajtársaddal, úton a Black Mesa kutatótelep felé, amikor hirtelen arra leszel figyelmes, hogy egy különös hajó megsemmisít egy másik helikoptert. A következő pillanatban a saját géped is zuhanni kezd. Pánik. Rohangáltok körbe, hullanak az emberek, aztán jön az ájulás. Félig eszméletlen állapotban végig kell nézned, ahogy a könyörtelen idegenek lemészárolják a többieket. Amikor végre magadhoz térsz, rájössz, hogy szokás szerint egy szál magadban kell kiirtanod a földönkívüliek komplett hadseregét. Már megint. A francba.

Oké, így elsőre nem valami eredeti, de láthatólag rengeteg munkát fektettek a történet további menetének kialakításába. A nem-lineáris cselekményű Half-Life: Opposing Force – mindenkinek melegen ajánlott őséhez hasonlóan – lepasszolja az embernek a kocsikulcsot, aztán mehet a menet, bár részeg a sofőr. Így vágunk neki, a minden sarkon ránk leselkedő szörnyek pedig gondoskodnak a borzongásról. Ahogy az eredeti Half-Life-ban is, a környezet legalább olyan veszélyes, mint a folyamatosan keményedő ellenfelek, köszönhetően a megbolondult műszereknek és a mindenhol halmokban álló robbanásveszélyes anyagoknak. Rengetek hajszálpontos pixelezésű ugrás vár ránk, valamint egy Full Metal Jacket stílusú gyakorlórész, mely segít képességeink tökéletesre fejlesztésében.



Az intro. Elég durva? Olyan, mint az Ördögűző összegyúrva a *Blair Witch Project*-tel és az *Evil Dead*-del.



Mikor ez a szerencsétlen felrobbant, a belseje teljesen feldarálódott a falra. Csak ki kell sütni, és kész is a hamburger.

Van néhány ütős új pálya is, ezek egy részét internetes rajongók, más részét a Gearbox fejlesztői tervezték. Egy ponton maga Gordon Freeman, a valószerűtlen hős is csatlakozik az egyik hadsereghez, hogy személyesen vegye kézbe a mocskos idegeneket. Egyszerűen nem tudunk betelni ezzel a dologgal. Ha már mindent megcsináltál a Half-Life-ban, amit csak lehetett, ugorj át az Opposing Force-ba, és folytasd a vérfürdőt. Nem fogod megbánni. *PCF*

Half-Life: Opposing Force
6 990 Ft

Sierra
(1) 262 2309
www.sierra.com

Ha csak úgy: P233, 32Mb, *Half-Life*
Ha tényleg: PII-400, 64Mb, 3D gyorsító

Pro és kontra

- ✓ Nagyszerűen tervezett pályák
- ✓ Intelligens ellenfelek
- ✓ Kifejezetten rémisztő
- ✓ Újabb adag Half-Life!
- ✗ Túl drága

Vélemény

84%



Az *OpFor* (ahogy az igazi *Half-Life* függők hívják) meglehetősen sötét világba vezet. Szükség lesz egy zseblámpára.

A sokoldalú PC magazin PCFormat

Turkáló

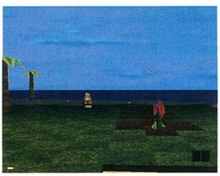
Törj utat magadnak a nyugdíjasok között, és válassz te is egyet a letűnt korok leértékelt játékai közül. Egyet fizetsz, de lehet, hogy hármat kapsz.

Archipelagos 2000

Ⓕ Sold Out Ⓣ (1) 359 0576 Ⓘ www.sold-out.co.uk

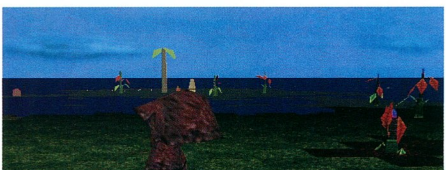
Először azt hittük, ez a program rögtön leértékelve jelent meg, és nagyjából így is álltunk hozzá. Később azonban módosítanunk kellett az álláspontunkon. *Archipelagos 2000* egy 1989-es játék folytatása, erre azonban legfeljebb már csak Zalatnay Sarolta emlékszik. Már előre dörzsöltük a markunkat, milyen jó, lesz végre nekünk is olyan fityegős CD-nk a kocsiban, a Wunderbaum mellett, de nem, ezzel 12 órán át folyamatosan lehet játszani, annyira adja magát.

A lényeg, hogy szigeteket kell összekötni, hogy a rajtuk lévő kövek és egy obeliszk-féle építmény között kapcsolat jöjjön létre. Ha ez kész, aktiválódnak a kövek, és mehetsz tovább a következő pályára. Sajnos a játékra nem tudtunk annyi időt szánni, amennyit jónak láttunk, mert olyan nagy szám már nincs is. A végén már közel jártunk ahhoz, hogy elveszítsük előbb az időérzékünket, majd az ítélőképességünket, a munkánkat, a családunkat stb., és befeküdjünk az addiktológiára. Megpróbáltuk eldugni valahová, de az sem segített. Mi előre szóltunk...



A grafika rémes, de nézd csak meg, mi rejtezik a felszín alatt!

PC Format vélemény 82%



Az egérrel rájuk kattintva felrobbanthatod a köveket. A robbanás talán nem a legjobb szó.

Creatures 2

Ⓕ Softkey Ⓣ (1) 333 6610 Ⓘ www.learningco.com

A *Creatures 2*-ben szereplő kis gizmókat leginkább verni szerettük. Van egy pofozógomb, és mi folyamatosan azt nyomkodtuk, egyre nagyobb örömet lelve benne. A Nornok a sztori szerint egyébként is a félresikerült tudományos kísérleteknek köszönhetik létezésüket, így különösebben nem sajnáltuk ezeket a kis nyamvadtakat. Kezdetben még nagyon édesek, és ha sikerül életben tartanod őket, felnőtt korukra komoly tudósokat nevelhetsz belőlük, de mint tudjuk, aki a vesszőt kíméli, fiát nem szereti.

Ha nem vagy ennyire szadista, nevelgetheted is őket, vigyázva arra, hogy a gonosz Grendelek ne tehessenek kárt bennük. De abban mi a jó? Hajítsd inkább a szakadékba őket vagy fojtsd vízbe mindet egytől egyig! A lényeg, hogy végezz velük minél előbb, mert bár az elején még azt hiszed, élvezni fogod a dadaszerepet, a végén rájössz, hogy halálosan unalmas az egész. Persze ha az a típus vagy, lehet, hogy örömmel eteted sajttal ezeket a szőrös fülű kelevényeket, de mi inkább mérgezett répával vennénk el a jókedvüket, és legszívesebben bezúznánk a játékaikat. Töröld őket képen! Etesd meg velük a kicsinyeiket, hogy írmagjuk se maradjon!

PC Format vélemény 76%



Ne bámulj, te tályogképű, váladékfejű, lepedékszemű, sunnyogó spenóthuszár, mert nem állunk jót magunkért.

Halloween Harry

Ⓕ Midas Interactive Ⓣ (1) 351 3078
Ⓘ www.gamesarena.com

Néhány hónappal ezelőtt a *PCF* főszerkesztője pompás Halloween-partit rendezett a lakásán, amelyre mi is meghívást kaptunk. A lehető legképtelenebb jelmezeinket vettük fel, de így sem értünk még csak nyomába sem azoknak a szörnyeknek, amelyek a *Halloween Harry*-ben várnak ránk. A készítők dicséretére legyen mondva, hogy a VGA által meglehetősen szűkre szabott korlátokon belül a végsőkig elmentek (a szörnyek színükben, valamint formájukban is különböznek). A játék még 1993-ban készült, tehát számítógépes léptékkel mérve körülbelül 120 éves, és ez sajnos meg is látszik rajta. Mi viszont nemcsak hogy megnéztük, de még játszottunk is vele, pedig nem volt abszolút semmi értelme.

PC Format vélemény 37%



Reméljük, hogy a játék fejlesztője azóta megbánta e legnagyobb bűnét.

Samurai Spirits and Blade Warrior

Ⓕ Midas Interactive Ⓣ (1) 351 3078
Ⓘ www.gamesarena.com

Rossz előjel, ha egy játékról már azt sem tudod eldönteni, mi is pontosan a címe. A dobozon az áll, hogy az első program *Samurai Spirits* néven fut, maga a játék viszont *Samurai Showdown 2*-ként aposztrofálja magát. A tény ettől még tény marad: amit kapsz, az mindkét cím alatt a *Street Fighter* eddigi legrosszabb klónja. Azt hittük, rosszabb már nem jöhet, pedig dehogynem. Ráadásul sokkal. A *Blade Warrior*-ra nincsenek szavak – fejlesztő ilyen feleslegesen még nem fogott a billentyűk koptatásához. Egy gördülő képernyős, verekedős játék, amely a Sega klasszikus *Shinobi*-jára próbál hasonlítani, de ez véletlenül sem sikerül neki. Csak mész jobbra vagy balra, nyomod a tűzgombot, és reméled, hogy eltalálsz valakit, mielőtt ő találna el téged. Felháborítóan rossz.

PC Format vélemény 26%



A játéktermekből ismerős *Samurai Spirits* PC-s változata még csalódásnak is rossz.

Thunder Brigade és Super Bubsy

Ⓕ Midas Interactive Ⓣ (1) 351 3078 Ⓘ www.gamesarena.com

Bubsy, a hiúz valószínűleg minden idők legidétlenebb játékfigurája. A Nintendo-féle Mario és a Segás Sonic versenytársának szánt vadmacska giccses helyszíneken rohangál különböző színű gombolyagokat gyűjtve.



Egy narancssárga hiúzzal kell zsírfos pályákon pamutgombolyagokat begyűjteni. És ez komoly.

Ennyi. Az ellenségekről teljesen felesleges szót ejteni, és a játékmenet sem valami érdekes. A *Thunder Brigade* legalább ilyen rossz, ha nem még rosszabb. E viszonylag új repülőszimulátor készítői úgy döntöttek, nem használják ki a 3D-s kártyák képességeit, és a grafikai megvalósítást kizárólag a processzorra bízzák. Az eredmény egy lassan mozgó, szemcsés pixelhalmaz, amely fényévnyire van a rövidesen a leértékelt játékok között is feltűnő *Halo*-tól. Kerüld el.

PC Format vélemény 39%



A kék hullámok esetünkben nem a vizet, hanem a hegyeket jelképezik. Ehhez a programhoz nem kell 3D-s kártya, pedig biztosan jót tenne neki.

Championship Manager 2, F-16 Fighting Falcon és Jimmy White's Whirlwind Snooker

Ⓕ Sold Out Ⓣ (1) 359 0576 Ⓘ www.sold-out.co.uk

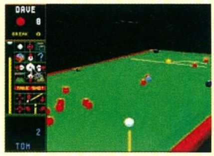
Elegünk van belőle, és ünnepélyesen kijelentjük, hogy most foglalkozunk vele utoljára. Hogy miről van szó? Természetesen a *Jimmy White's Whirlwind Snooker*-ről, amely már olyan régóta van leértékelve, hogy szerintünk nincs is olyan földi halandó, akinek ne lenne meg legalább kétszer. Neked is csak azt ajánljuk, vedd meg újra, hadd legyen belőle biztonsági másolat. A *Championship Manager 2*, a focimenedzser-programok klasszikusa annak idején új életet lehelt a műfajba, és most sem okoz majd csalódást. A harmadik játék egy harcirepülő-szimulátor, amelyben szokás szerint körbe-körbe kell röpködni, és várni, hogy jöjjön valami ellenség. A megvalósításra és a grafikára inkább ne is fecséreljük a szót.



Számok, számok, számok. Focis program azoknak, akik utálják a focit.

A három játékkal igazából semmi baj nem lenne, csak hát a kor, ugye. Ugyanennyiért frissebb programokat is kapni, akkor meg minek is vegyünk matuzsálemeket?

PC Format vélemény 64%



Jimmy White oly régóta velünk van, hogy már beépült az archetípusunkba.



Icarus beismerte tévedését, és F16-osát a napba vezette.

Jack Nicklaus 5 és Daley Thompson's Decathlon

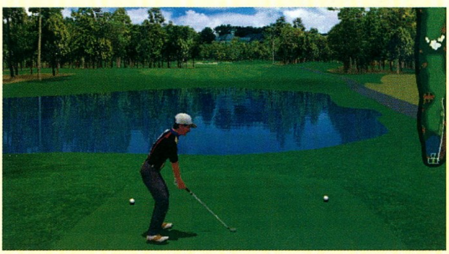
Ⓕ Midas Interactive Ⓣ (1) 351 3078 Ⓘ www.gamesarena.com

Emlékszel még arra, amikor kisdiákként kettévágtad a franciadrazsékat, az eredeti töltelék helyére agyagot tettél, majd óvatosan összeragasztottad őket? Ez a kétdarabos csomag pontosan ilyen. A *Jack Nicklaus 5* a húzónév – ez a golfszimulátor már nem mai gyerek, de még mindig jól tartja magát. Egyszerűen, egérrel irányítható, bár még nem a ma megszokott "háromkattintásos" módszer szerint működik. A programnak még pályaszerkesztője is van.

Ez volt a drazsé, most jöjjön az agyag. A *Decathlon* az ősi *Track and Field*, és a hasonló néven megjelent még ősibb Spectrumos változat nyomdokain halad, de semmit sem tanult belőlük. A legtöbb hasonló programban valamennyire érezni, hogy gyorsabban kattintgatva a sportolónk is gyorsabban mozog, itt viszont akármilyen szorgalmasan is nyomkodtuk az egér (nem tévedés, az egér) gombját, a miénkre ez akkora hatással sem volt, hogy ni.

Sajnos a grafikában sem lehet gyönyörködni, a számítógép rajzolta emberi alakok nem látszanak többnek holmi számítógép rajzolta emberi alakoknál, a stadionról pedig jobb nem is beszélni. De hisz mit is akarunk, mikor a lényeg pontosan az, hogy az agyagot úgysem lehet megenni...

PC Format vélemény 54%



Fehér labdákat kell egy hosszú ütő segítségével egymástól távol eső lyukakba eljuttatni. Mi ez, valami szexfilm? Dehogy, csak golf.

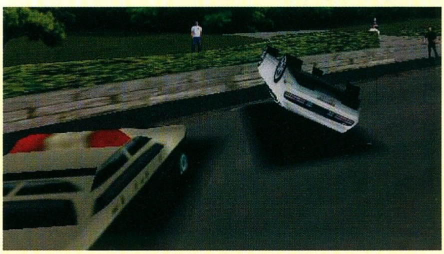
Castrol Honda Superbike és Test Drive 4

Ⓕ Midas Interactive Ⓣ (1) 351 3078 Ⓘ www.gamesarena.com

Amikor gyerekek voltunk, megőrültünk a körhintákért – akárhol jártunk, mindig fel kellett ültetni minket. Legjobban itt is a motorokat szerettük, miközben az anyukánk gépiesen adogatta az egyforintosokat a vidámparkosnak. Érdekes módon, a nagyszerű grafika ellenére a *Castrol Honda Superbike* pontosan ugyanezt az érzést adja vissza: ha belemész egy kanyarba, azon nyomban 45 fokos szögbe kerülsz, és fittyet hánysz a fizika majd minden törvényének. Akármennyire dőlsz is be, bukni nem lehet. Már említettük, hogy közben minden gyönyörűen néz ki, így ha menni nem is, nézelődni legalább érdemes.

A *Test Drive 4* egy régi sorozat leszármazottjának mondhatja magát. A játék története egészen a Commodore 64-es időkig nyúlik vissza, és bár a szóban forgó epizód jócskán meghaladja az eredeti technikai színvonalát, a korábbi verziók alapelve itt is tetten érhető: egy autóversenyes játék, amely a lehető leghűebben próbálja visszaadni a vezetés élményét. Ez még akkor is igaz, ha a *Test Drive* márkanév egy ideje másodosztályú *Need for Speed*-klónok védjegyévé vált.

PC Format vélemény 60%



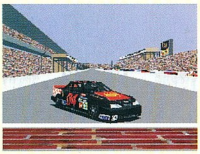
Valószínű, hogy a helyi márkakereskedő kissé morcos lenne, ha a tesztkör nálad ezt jelentené. Pedig mennyivel érdekesebb, mint háztömbök között furikázni.

NASCAR Racing

Ⓕ Crucial Entertainment
Ⓘ www.crucialentertainment.com

Órákig menni körbe-körbe egy versenypályán? Nem hangzik túl izgalmasan, pedig – mint ahogy azt a *NASCAR Racing* mutatja – a tengerentúlon ez számít épületes szórakozásnak. A NASCAR-versenyeket ugyanakkora felhajtás kíséri, mint nálunk a Formula 1-et. A játékban a legjobb talán az, hogy ki lehet kapcsolni a damage-et, és hátramenetben az összes autót össze lehet törni, egyenként, módszeresen. Az autó kaszniját te magad választhatod meg, így teljesen egyedivé teheted a járgányt. A programot jó szívvel ajánljuk, akár az újabb *NASCAR 3* helyett is, főleg, hogy fillérekért hozzá lehet jutni.

PC Format vélemény 72%

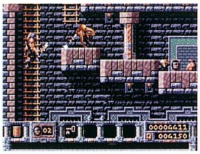

A *NASCAR Racing*-ben a hátramenet a legizgalmasabb.

Gods

Ⓕ Crucial Entertainment
Ⓘ www.crucialentertainment.com

Emlékszik még valaki a Bitmap Brothersre? Igen, ott hátul? Hogy Brothers nélkül? Nem egészen. A fejlesztőcsapat, akik a *Xenon 2*-vel és a *Speedball 2*-vel váltak híressé? Jó válasz. Tehát a *Gods*. Régi játékról van szó, még ha nem is annyira, mint amilyen idősek a benne szereplő görög istenek. Azóta az összes hasonló műfajú program túlhaladt szegényen, és bár a játék a *PCF* angol kiadásának második számában még 70 százalékot kapott, ma szemernyivel sem érdemel többet, mint amennyit mi adtunk neki.

PC Format vélemény 32%


Istenekkel nem foglalkozunk, és tőlünk akár a fejükre is eshetnek.

Seven Kingdoms és Deadlock 2

Ⓕ Midas Interactive Ⓣ (1) 351 3078 Ⓘ www.gamesarena.com

Az ember vagy szereti a stratégiai játékokat, vagy gyűlöli őket tiszta szívéből. Az utóbbiak most ne figyeljenek ide, az előbbiek viszont annál inkább, ők ugyanis nem járnak rosszul, ha megszerzik maguknak ezt a kétdarabos csomagot. A párosítás talán nem meglepő: a *Seven Kingdoms* (*Ancient Adversaries*) középkori hangulata jól illeszkedik a *Deadlock 2* (*Shrine Wars*) futurista színhelyeihez. A két játék jó bemelegítő lehet a komolyabb stratégiák kipróbálása előtt.

A *Seven Kingdoms*-ban a szokásos hadakozás és küldetésesdi párosul némi békefenntartással és közgazdaságtannal, de a játék sokkal bonyolultabb, mint első pillantásra tűnik. A bonyolultság persze idegesítő is lehet, attól függően, hogy egyébként hogy viszonyulsz az efféle játékokhoz.

A *Deadlock 2* egy körökre osztott stratégia, amely hét fajról szól, akik egy bolygón élnek, és vajon mi mást kellene csinálni, mint további égitesteket gyarmatosítani? Az izometrikus térképei miatt leginkább a *SimCity*-re hasonlító játékban különféle formákban érintkezhetsz a többi fajjal, számos fegyver és harci egység közül választhatsz, a csaták azonban túl elvontak ahhoz, hogy szórakoztatóak legyenek. Mindent egybevéve azonban vétek lenne két ilyen mély stratégiai programot nem megvenni.


A kezelőszervek nem a legszebbek, de használhatóságuk párját ritkítja.


Egy izometrikusan ábrázolt kék bolygó a *Deadlock 2*-ből.

PC Format vélemény 64%

Close Combat Trilogy

Ⓕ Microsoft Ⓣ (1) 267 4636 Ⓘ www.microsoft.com


Néhány apróbb grafikai baklövéstől eltekintve, már az első *Close Combat* is élvezetes volt.


A második részben kisimították a legtöbb grafikai egyenetlenséget...

Létezik egyáltalán olyan, aki a teljes *Close Combat*-sorozatot magáénak szeretné tudni? A Microsoft szerint igen, ezért második világháborús stratégiáikat egybecsomagolták, hogy csak egyszer kelljen lemenni értük a boltba. Az első *Close Combat* fantáziadúsan dolgozta fel a normandiai partraszállást, és a rákövetkező három évnyi fejlesztés is sokat javított a programon. A *Bridge Too Far* és a *The Russian Front* szintén beváltotta a hozzájuk fűzött reményeket, így a sorozat mélysége mellett továbbra is könnyen játszható maradt. Leginkább a *The Russian Front*-ot ajánljuk, a két korábbi darab ma már kissé viseltesnek hat.

A *Close Combat* már első megtestesülése alkalmával kitűnt majdnem hibátlan grafikájával és élvezetes játékmenetével, a későbbi részek pedig egyre jobbak lettek. A stratégiák kedvelői számára a *CC* egyszerűen kihagyhatatlan.


... így a harmadik részben már nem nagyon volt mit megújítani.

PC Format vélemény 78%

Heart of Darkness

Ⓕ Infogrames Ⓣ (1) 461 5733 Ⓘ www.oceanline.com

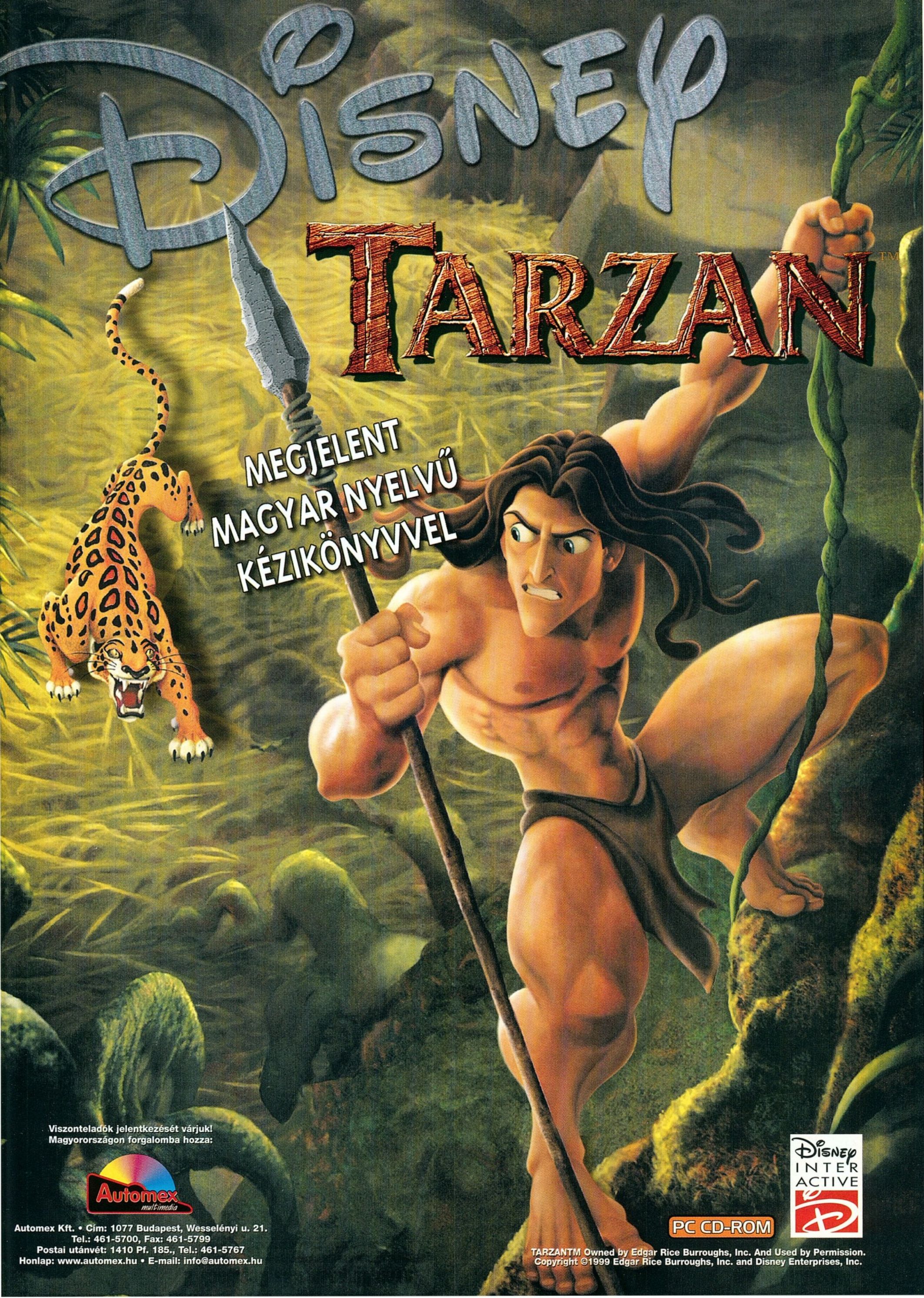
A CD-ROM-ok még korántsem voltak annyira elterjedtek, mint manapság, amikor elérkeztek hozzánk az első hírek a *Heart of Darkness*-ről, amely állítólag először használja ki az új médium kínálta lehetőségeket. Évekig vártunk rá, de nem történt semmi. Aztán hirtelen megjelent, de nem valószínű, hogy bárki is beteljesítve látta volna korábbi várakozásait.


Ízelítő a *Heart of Darkness*-ben követendő taktikából: ha lőnek, le kell hajolni. Vagy vissza kell lőni.

A játék ugyanis a sokat késő programok legrosszabb hagyományait feleleveníve enyhén szólva is gázos volt. Rajzfilmszerű grafikájában gyönyörködtünk ugyan, de úgy éreztük, nem kaptunk semmi olyat, ami túlmutatott volna az addig platformjátékok teremtette konvenciókon. Minduntalan a sokkal jobb *Flashback* és az *Oddworld* jutott eszünkbe, és nem értettük, hogy lehetett valamit ennyire elcseszni. Egy ilyen kiskölyökkel mi nem tudunk mit kezdeni, főleg, ha ekkora rakétákat tud elereszteni. Csalódtunk tehát? Az nem kifejezés. Azt meg főleg nem értettük, mennyiben használták ki az új médium kínálta lehetőségeket.


Úgy látszik, a *Quake 3*-ból ismert lightning gunnak más játékokban is hasznát lehet venni.

PC Format vélemény 41%



Disney
TARZAN™
MEGJELENT
MAGYAR NYELVŰ
KÉZIKÖNYVVEL
Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Magyarországon forgalomba hozza:
Automex multimedia
Automex Kft. • Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767
Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
PC CD-ROM
Disney INTER ACTIVE
TARZANTM Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc. And Used by Permission.
Copyright ©1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc.

PC Format – A sokoldalú PC magazin

Tippek & Taktikák

Folyamatosan koppansz a játékok világának betonfalán? Akkor pattanj fel a PC Format kedélyes buldózerére és törjük át magunkat együtt a nehézségeken.

Homeworld

Ⓕ Sierra
Ⓘ www.homeworld.net
Ismertető: *PCF3* Vélemény: 90%

HÁT EZ EGY ELÉG BONYOLULT JÁTÉK, de azért tudunk segíteni. Tényleg. Csak dőlj hátra, olvasgass és bővítsd ki a szaktudásodat a játékok terén. Csalással. Egy kólát esetleg?

TÖBB JÁTÉKOS

Álcázás

Képzelj el egy védtelen Anyahajót, ami már megérett a támadásra. Odaküldesz egy egységet könnyű győzelem reményében. Ám amikor odaérsz észreveszed, hogy valahogy elkerülték a figyelmedet a Nehéz Cirkálók és Rombolók, amelyek most mind rád rontanak. Hogy a fenébe csinálták ezt? Nos, tulajdonképpen csak ráraktak egy Álca Generátort az Anyahajóra, mert amíg ez magát az Anyahajót nem takarja el, addig egy egész flottát elrejthet.

Repülőgép-anyahajók

Ha Fregattokat telepítesz egy Repülőgép-hordozóba, akkor azok addig meg sem moccannak, míg a Repülőgép-anyahajó teljesen meg nem áll. Ezt az előnyödre fordíthatod, ha egy egész flotta Fregattot bepakolsz a Repülőgép-hordozóba. És ha valaki megtámad, csak megállítod a Repülőgép-anyahajót, és vidáman nézed, ahogy a Fregattraj előtör. Tudod, a meglepetés a lényeg.

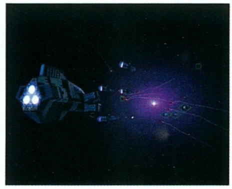
Megtévesztés

Ha úgy játszol, hogy a Hiperűr opció be van kapcsolva, akkor kezdj el építeni egy Gravitációkút-Generátort, de ne fejezd be teljesen. Ha az ellenfeled okos, akkor mielőtt betörne a területedre, küld egy szondát, és az azt találja, hogy nincsen Generátorod. Az ellenség nem tudott meg sokat, és te pillanatok alatt össze tudod magad szedni, hiszen majdnem kész vagy, és ebből még előnyöd származhat. Ugyanezt az elvet felhasználhatod bármelyik hajóhoz, ha túl nagy ahhoz, hogy dokkoljon, de az Anyahajóban akarod tartani.

Svájc

Ismered, az a kis ország Európában. A semleges. Mindenki barátja és senkié. Vegyél példát róla. Szövetkezz minden játékossal, aki csak szövetkezni akar veled, mert végül is minél kevesebb ellenséged van, annál könnyebb lesz felépíteni a birodalmadat. A szövetségeket később még mindig felbonthatod, hiszen tudjuk, hátbadöfni a legjobb dolog.


Bebizonyosodott, hogy a korábbi elmélet rossz. Másképp szaporodnak...


Intergalaktikus medúzát még senki sem látott fölszállni, pedig jó pihenőhelyet találtak a *Homeworld*-ben.

Védők

Állítsd fel őket korán. Nagyon korán. Ha össze tudsz gyűjteni belőlük egy hatalmas csoportot, akkor igen gyors és hatásos ütőerőt képviselnek a játék legelejétől fogva. Rakj ki negyvenet vagy ötvenet fal formációba, és ők áthatolnak mindenen, kivéve a többfegyveres kísérőhajókat és a rakétarombolókat. Jó mi?

Gyorsaság

Támadj kőkeményen és minél hamarabb. Az egyik legjobb stratégia az alapjátékokban, hogy egyből építs egy támadó haderőt és válassz egy megsemmisítendő ellenfelet. Ha elég hamar ki tudod irtani a kutatóhajóját és a többi ellenséges hajót, akkor ezután már nem jelent számottevő fenyegetést, míg folytatod a kutatásaidat és építesz egy erős flottát.

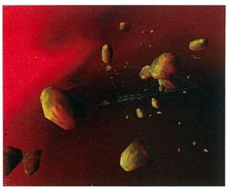
Kamikáze

A Felderítőidet okos bombaként is használhatod, ha akarod. A többi Felderítő ellen a leghatásosabbak. Jelölj ki nekik egy célpontot, és ahogy elérik, "lékeld" meg őket. Ha jó az időzítés, akkor két ellenséges felderítőt szedhetsz le egy hajód felrobbantásával.

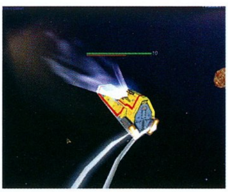
EGYEDÜLI JÁTÉKOS

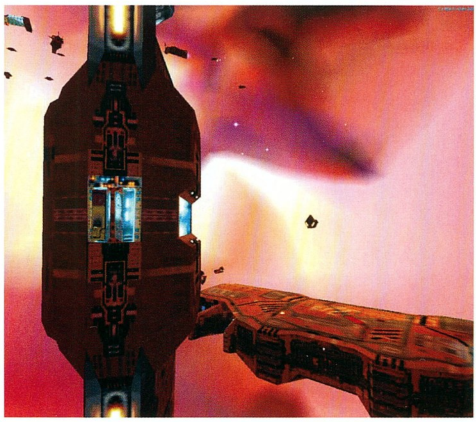
Hiperűr

Vesztettél már el hajót, amikor pont belekezdtél volna a következő küldetésbe?


Az apró védtelen robotokat megtámadták az óriáskrumplik. Csak itt a *PC Format*-ban...


Az űrcigányok sohasem hagyják úgy a helyet, ahogy találják. Mindenhol csak konzerves dobozok.


Jaj. Már megint az Apollo 13. Hol van Tom Hanks, amikor szükség lenne rá?


Mi mindig azt hittük, hogy az űr fekete, és tele van csillagokkal. Nyilvánvalóan nem. A *Homeworld*-ben fényes, rózsaszín és zsúfolt. De miért?

Az valószínűleg azért volt, mert a támadó hajóid túl hamar indultak el. De ha a Launch Managerben ráklikkelsz a Remain Dockedra, akkor addig nem mennek el, amíg nem akarod.

Fleet Command

Nem kell mindig szót fogadnod. A Fleet Command gyakran azt tanácsolja, hogy előbb küldj szondákat az ismeretlen területekre, vagy csak szaglássz körbe, de néha az a legjobb, ha mindezt figyelmen kívül hagyod, és kezedbe veszed az irányítást. Például a Hatodik Küldetésben azt javasolja a Fleet Command, hogy a csatahajókat használd az aszteroidák szétrombolására. Ha ezt megfogadod, akkor az néhány hajódba kerülhet, mert a csatahajók nem túl jól manővereznek. Amúgy is állandóan figyelned kell rájuk, mert különben elveszted az összeset. Inkább küldj oda néhány támadó hajót. Nem csak jobban tudnak manőverezni az aszteroidák között, de ha belőlük vesztesz el párat, az nem olyan nagy veszteség. A Második Küldetésben meg a Fleet Commandnak van képe azt mondani, hogy küldj szondákat a Kar-Seliim-i területre. Tedd csak meg, és máris a nyakadon van egy rakás támadó.

Lopkodás

Ebben a játékban némiképp agyafúrtnak kell lenned, ami körülbelül azt jelenti, hogy amire csak rá tudod tenni a kezedet, azt lopd el. Ha elcsórsz mindent, amit csak lehet, akkor kétszer akkora flottád lesz, mint amekkora az elején volt, és olyan berendezéseket is megszerezhetsz, amiket te nem tudsz megépíteni. Különösen fontos ez a Második Küldetésben. Próbálj meg megkaparintani legalább két Lopott Kísérőhajót, mielőtt nekimennél a Cryo Tray-eidet megtámadó Roham Fregattoknak. És amikor az az idióta Fleet Command azt mondja, hogy "foglalj el egyet és pusztítsd el a többit", akkor próbáld meg ellopni az összeset, nem számít, hányszor kell megpróbálnod. Vond vissza őket, és kétszer annyi RU-d lesz, mint különben. Ez nagyon fontos a játéknak ebben a részében.

Kutatás

Tudom mire gondoltál: "Ez nagyszerű, építek egy pár kutatóhajót, és feleannyi idő alatt végzek a munkával." Sajnos, ez nagy tévedés, mert a kutatás apránként folyik – ha több hajót építesz, azzal nem gyorsítod fel az eljárást. Inkább fogadd meg a tanácsunkat, és költsd azt a pénzt másra.

Begyűjtés

Ha építesz két Erőforrás Gyűjtőt, akkor kell hozzájuk legalább egy Erőforrás Irányító is. Amikor kiküldöd őket begyűjtésre, mondd az Irányítónak, hogy védelmezze őket. Így sokkal gyorsabb lesz a begyűjtés, és ez néha élet-halál kérdése.

Páncélos Kísérőhajók

Egy egyszerű, de hatásos módja a flottád megnagyobbításának, a Lopott Kísérőhajók használata. Nagyon sok lehetőség van az ellenséges csatahajók elfogására, és ezeket a sajátjaidhoz csatolhatod. Bár óvatosnak kell lenned, amikor használod őket, mert az ellenség kedvenc célpontjai, és nem tudják magukat megvédeni. De annyi baj legyen!

Ionizációs folyamatok

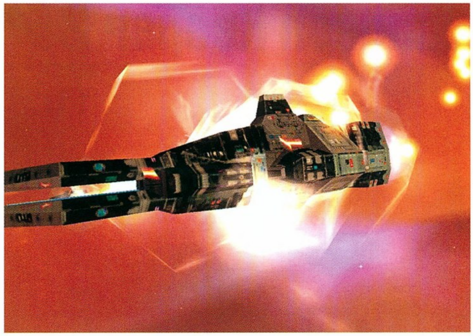
Szeretnél pár Ion Fregattot a flottádba? Semmi probléma. A 14. Küldetésben álcázz úgy körülbelül 20 Kísérőhajót, és kezdd el lopkodni az egyedül álló hajókat, míg magadra nem vonod néhány ellenséges Ion Fregatt figyelmét. Most, ahogy elkezdenek üldözni, várd meg, míg elhaladnak az álcázott Kísérőhajók mellett. Kapd el őket és a tieid.

Két óra lazítás

A taktika nagyon fontos. Nélküle a csapataid azt sem tudják, hol vannak. Ha tényleg jó akarsz lenni, tanuld meg, hogy hogyan kell hatásosan alkalmazni.

Kitérő taktika

Kevés az erőforrásod? Kegyetlenül legyengült a flottád? Akkor a Kitérő taktikát neked találták ki. A hajóid nem lesznek olyan ütőképesek, de valószínűbb, hogy hazaérnek. A Kitérésre beállított hajók a fegyverek energiájából áldoznak a hajtóművek számára, és a Támadó Hajóknál az üzemanyagfelhasználás is megnő. A csoportok felszakadnak párokra, az egyik hajó lesz az Ék, a másik pedig a Szélső Gép, amely mindent elpusztít, ami befogja a vezető hajót.



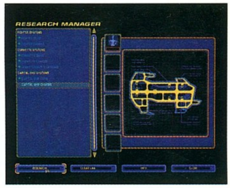
Ahogy a Szellemirtók csapata véletlenül keresztezi a sugarat, egy szempillantás alatt néhány ezer évvel előrébb találják magukat. Az biztos, hogy Dan Akroyd meglepődne.

Semlegesség

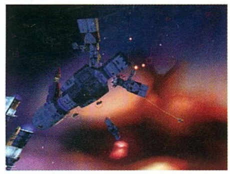
Hajóidnak ez az alapbeállítása. Amelyik Támadó Hajó Semlegességre van állítva, az támadáskor egyensúlyba hozza a kellő támadóerőt és a sebességet. Ha nem vagy biztos magadban, használd ezt.

Agresszív

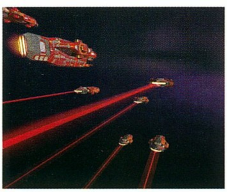
Valami keményebb csatára vágysz? Akkor ez neked való. Az Agresszív módra beállított hajók vérszomjasan, akár saját maguk feláldozásával is megpróbálják elpusztítani az ellenséges hajókat. Ezt a taktikai húzást akkor használd, amikor az erőforrás nem döntő tényező, vagy amikor gyors és erős csapást kell mérned az ellenfeledre. Ebben a módban a fegyverek a hajtóművektől nyernek több energiát, ezért a sebesség és a mozgékonyság csökken, de megnő a tűzerő, a fegyverek hatótávolsága és tüzelő gyorsasága. ▶



A *Homeworld*-öt nem fertőzte meg a *Star Trek*. Ez nem hasonlít a Star Trek irányítópultjára, az LCARS-ra. Egy egész kicsit sem.



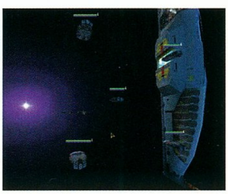
Nem nagy, és biztos nem is okos. Nos, tényleg nem okos.



Egy szerencsétlen véletlen folytán a Vörös Nyilak kicsit túl magasra mentek.



Felejtsd el az üzemanyag vagy plazma meghajtású rakétákat. A takony-energia a menő.



A fenyegetően közeledő idegenek teljesen összezavarodtak, amikor megjelentek a zöld rudak.



Az űrkutya és az ő három kiskutyája elfoglalták az űrt, és csúnya sárga csíkot hagytak maguk mögött. Az űrtulajdonos nem annyira örült neki, és órákat töltött a foltok eltüntetésével.

Dungeon Keeper 2

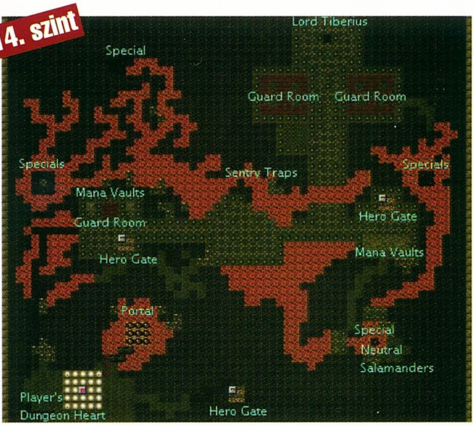
Ⓕ Electronic Arts
Ⓘ www.ea.com
Vélemény: 85%

A DK2 TIPPEK UTOLSÓ RÉSZÉBEN rusnya urakkal csatázhatsz, és végül Ördögöd is lehet. Rágódj egy kicsit hasznos tanácsainkon, és köpd ki a billentyűzetre a tökéletes játékot.

14. Szint

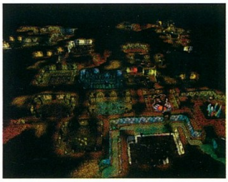
Először is csinálj magadnak egy alap várbörtönt Pihenőhellyel, Keltetőhellyel és Műhellyel. Az Edzőteremmel ne foglalkozz, mert értékes aranyakat von el a kasszából. Építs egy Börtönt is, és egy 3x1-es Kínzókamrát egy kőfal mellé, így kaphatsz egy kínzókereket. Keletre ne áss, mert a Hősök Kapujába fogsz ütközni, és a játéknak ebben a részében nem érdemes fölöslegesen csatározni. A portál körül viszont nem ártana ásnod, mert ott arany van ám, cimbora. Áss egy keskeny átjárót észak felé, az aranyon keresztül, és építs csapdákat végig a keskeny folyosón. Egy Hősökből álló társaság meg fog támadni, és így a csapdákkal legyengítheted őket, utána pedig küldd oda a teremtményeidet egy végső mészárlásra. Börtönözz be és rejts el annyi hőst, amennyit csak tudsz. Ne pocsékolj energiát a Varázs Ajtó szétverésére. Építs hidat az egyik oldalához, és lazítsd meg a sziklát az ajtó mellett, hogy a koboldjaid ki tudják ásni. Ha már a Hősök területén vagy, gyorsan foglald el a padlólapokat a Hősök Kapui körül, hogy le tudd azokat rombolni, és ha már ott vagy, foglald el a két Hatalom Termet. Menj tovább és rakj a folyosóra sziklacsapdát, hogy megvédd magad. Ha elérsz a központi részhez, építs hidakat az őrző csapdákhoz, és támadd meg őket a teremtményeiddel. Itt nyugatra megtalálod a különlegességeket, vagy menj tovább északnak, hogy eljuss a Várúrhoz. A keletre lévő Hősök Kapujához nem muszáj elmenned, de itt elfoglalhatsz még néhány Hatalom Termet, és megakadályozhatod a jövőbeli Hős-támadásokat. Innen leáshatsz délre, ahol találhatsz még aranyat és Semleges Szalamandrákat.

Közlik veled, ha van elég hatalmad, hogy odahívd az Ördögöt, de ha vársz addig, míg a hatalmad eléri a maximumot mielőtt bevetnéd, akkor tovább ottmarad. Ha kész vagy, akkor küldd el északra, Tiberius Várúr felé. Ahogy nyomul előre, elfoglalhatod mögötte a földeket, és így küldhetsz neki segítséget. Ha az Ördög legyőzött mindenkit, akkor meg fogja találni Tiberius Várurat. Dőlj hátra, és élvezd a vérontást.





Jó nagy, mi? Brutális? Ez? Soha.



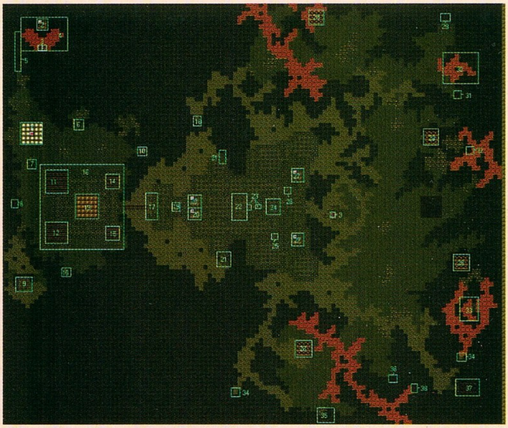
A Changing Rooms ezúttal túl messzire ment.

15a szint

1. A játékos DH-ja
2. Lerombolt Hősök Kapuja Portálok
3. Drágakő Tömbök
4. Titkos Terület
5. Titkos Ösvény
6. Hatalom Növelő Különlegesség
7. Biztonságot Adó Különlegesség
8. Biztonságot Adó Különlegesség
9. Knud, az Őrült Troll
10. Hatalom Növelő
11. Börtön 1
12. Börtön 2
13. Harci Terem
14. Börtön 3
15. Börtön 4
16. Börtön Komplexum
17. Bejárat a Hősök Várába
18. Titkos Útvonal Kezdete
19. Hősök Pihenőhelye
20. Nyugati Hősök Kapuja
21. Titkos Bejáratok
22. A Terület Ura
23. Titkos Ajtók
24. Hősök Barakkja
25. Mindenkit Meggyógyító Különlegesség
26. Biztonságot Adó Különlegesség
27. Keleti Hősök Kapuja
28. Semleges Portálok
29. Szintet Növelő Különlegesség
30. Semleges Szalamandrák
31. Koboldok Érkezése
32. Jókedvre Derítő Különlegesség
33. Semleges Szentjánosbogár
34. Hatalom Termek
35. Semleges Csontvázak
36. Szintet Növelő Különlegesség
37. Semleges Könyvtár
38. Varázs Ajtó

Az elején rögtön meg kell alapoznod a hátteredet azzal, hogy kiszabadítasz annyi Fekete Lovagot, amennyit csak tudsz, mielőtt meghalnak a fogságban. Először szabadítsd ki az őrizetlen Fekete Lovagot a 3-as Börtönből (14), útközben foglald el a legészakibb Hatalom Termet. Most áss délnek a DH-tól, és szabadítsd ki Knudot, az Őrült Trollt magányából (később szükséged lesz rá a csapdák építésénél).

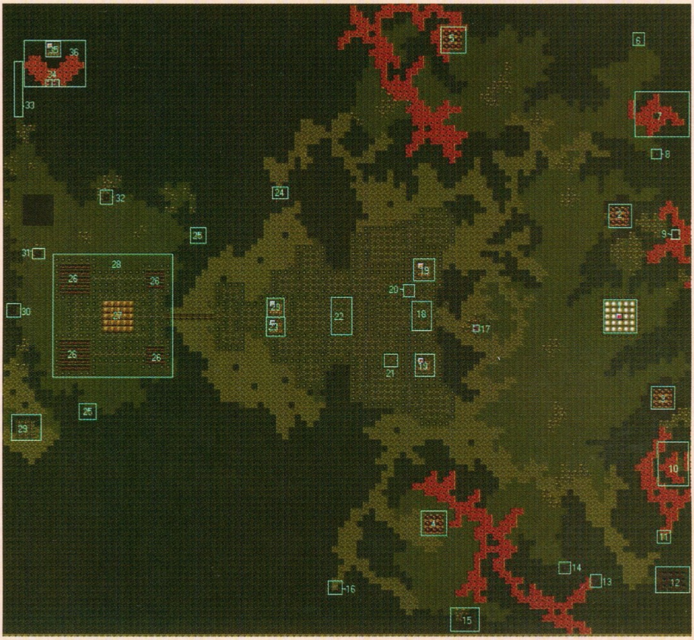
Várd meg, míg a 2-es Börtön (12) mindkét Őre elindul a 4-es Börtönhöz (15), és ásd be magad a 2-es Börtönbe. Ha jól időzítesz, akkor el tudod foglalni a Börtönt (három Fekete Lovag van benne), mire az Őrök észrevennének és elindulnának a DH-d felé. Öld meg őket, foglald el a 4-es Börtönt és a Harci Termet (13), ezután pedig a másik Hatalom Termet, ami még ezen a felén van a térképnek, a Börtön Komplexum alatt. Feltárul egy titkos terület (4), ahol még egy Fekete Lovag és határtalan gazdagság van.



Használd Knudot, hogy telerakd a Várbörtönödet csapdákkal, és a már hozzád tartozó Fekete Lovagokkal szabadítsd ki a társaikat az 1-es Börtönből (11). Most kezdődik az igazi harc, ahogy a Tündérek és más Hősök észrevesznek, és megtámadnak. Lassan nyomulj előre a csapdákkal védett Várbörtönödben, egyenként elfoglalva a szobákat (kevés megerősített út van, de még ha használod is őket, akkor is ugyanannyi hőssel kell megvívnod). Vidd előre magaddal a helyiségeidet, hogy a teremtményeidnek ne kelljen hosszú utat megtenniük a fizetésért, kajáért, és hogy meggyógyítsák magukat. Ha eléred a Várúr termét, akkor gyorsan öld meg mielőtt erősítést hív, akik a hősök barakkjába (24) érkeznek meg, és a titkos ajtókon keresztül támadnak (23).

15b szint

1. Játékos DH-ja
2. Portál 1
3. Portál 2
4. Portál 3
5. Portál 4
6. Szintet Növelő Különlegesség
7. Semleges Szalamandrák
8. Koboldok Érkezése
9. Jókedvre Derítő Különlegesség
10. Semleges Szentjánosbogár
11. Hatalom Terem
12. Semleges Könyvtár
13. Varázs Ajtó
14. Szintet Növelő Különlegesség
15. Semleges Csontvázak
16. Hatalom Terem
17. Drágakő Tömbök
18. Hősök Várának Bejárata
19. Keleti Hősök Kapuja
20. Biztonságot Adó Különlegesség
21. Mindenkit Meggyógyító Különlegesség
22. A Terület Ura
23. Nyugati Hősök Kapuja
24. Titkos Útvonal Kezdete
25. Hatalom Termek
26. Börtönök
27. Harci Terem
28. Börtön Komplexum
29. Knud, az Őrült Troll
30. Koboldok Érkezése Különlegesség
31. Biztonságot Adó Különlegesség
32. Hatalom Növelő Különlegesség
33. Titkos Ösvény
34. Drágakő Tömbök
35. Lerombolt Hősök Kapuja
36. Titkos Terület



Sok helyiséget kell építened, és egy halom Portál is van, ahonnan egy csomó teremtmény fog jönni. De figyelj az időre, mert minél tovább szöszmötölsz, annál több Tündérrel kell majd később a Kastélyban megküzdened. Bár előbb inkább menj északnak az 1-es Portálhoz (2), mert ez az egyetlen őrizetlen Portál, és az odavezető út tele van arannyal, amiből jó pár szobát építhetsz. Utána menj el a Déli Portálhoz (a hozzád legközelebb lévő), és küzdj meg az azt őrző Tündérekkel, még ha csak ketten is vannak.

Építs magadnak egy Harci Termet, amilyen hamar csak lehet. Elég drága, de odavonz néhány Fekete Lovagot, és a teremtményeid szintjét is felemelheti egész 8-ig. Kezdj el terjeszkedni északra és délre, a két távolabbi Portál felé. Véletlenszerűen meg fog támadni pár Tündér, de amíg jól felszerelt és csapdákkal teli a várbörtönöd, addig ez nem jelenthet problémát.

Amíg randalírozol, addig nyugodtan foglalj el minden utadba eső Hatalom Termet és semleges szobát. Megérdemled. Ha már tiéd mind a négy Portál, akkor készítsd fel a várbörtönödet a Tündér Vár elleni csatára. Keményen rakd tele csapdákkal a bejáratok környékét, mert különben egy sikertelen kísérlet korai pusztuláshoz vezethet. De semmi esetre se támadj a főbejáraton keresztül.

Támadj oldalról, és most az egyszer kerüld el a fő Tündér sereget (18). Óvakodj a főbejárattól északra és délre lévő kerek szobáktól, és inkább menj a tőlük nyugatra lévő négyszögletes szobába. Ha ott vagy, öld meg az ott tartózkodó Hősöket, foglald el a szobát, és rakd tele csapdákkal (de vigyázz a Tüske Csapdákkal, amit a vár lakói állítottak fel). Ha áttörtél a bezárt megerősített ajtókon, amik a kastély többi részébe vezetnek, akkor az erőd keleti felében tartózkodó összes Hős felfigyel rád. Ha az összes helyiségedet teleraktad csapdákkal, akkor semmi baj.

Ha ezeknek a Hősöknek ellátod a baját, akkor zárd le a Keleti Hősök Kapuját (19), és indulj el a kastély bal oldali részébe, hogy megöld az ottani szobákban várakozó Hősöket. Foglald el a Nyugati Hősök Kapuját, és zúzd szét a Varázs Ajtót, ami a Várúr szobájába vezet. Most már csak a Várúr és pár hűséges lovagja zárja el az utadat a Drágakőtől. Alaposan verd szét őket, és készen is vagy. Szép munka volt.



Bár nagyobb volt náluk, Krull mégis félt a kis fickóktól.



A WRVS-ek radikálisan új egyenruhája nem mindenkinek tetszett.



Még hetekkel később is Hugh fondüpartijáról beszéltek a városban.

System Shock 2

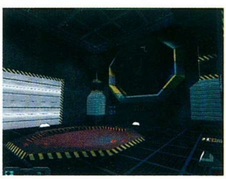
Ⓕ Electronic Arts
Ⓘ www.lglass.com
Vélemény: 86%

SZÓ VOLT MÁR ARRÓL, MEKKORA gyöngyszem a System Shock 2? Megemlítettük akkor, hogy emellett egyáltalán nem piskóta? Akárhogy is volt, arra az esetre, ha megakadtál volna, vagy csak tanulni szeretnél valami újat, összeállítottunk egy kis válogatást alapvető tippekből és trükkökből, hogy véget vessünk a céltalan bolyongásnak a Von Braun fedélzetén. Ja igen, és itt egy végigjátszás a program egyik legnehezebb pályájához – az ötöshöz.

Level 5: Recreation

Ezen a pályán egy leadó (transmitter) üzembe helyezése a feladatunk, az atlétikai szektorban. Kilépve a felvonóból forduljunk jobbra, ahol meg kell látnunk a legénység egyik tagját, aki beragadt a körletébe és egy ablakon keresztül próbál jelezni nekünk. Nincs értelme az ajtóval próbálkozni, mert még nem szereztük meg a megfelelő kulcsot. Menjünk tovább a kereszteződésig, itt forduljunk balra és menjünk be az ajtón, közben lehetőleg kerüljük el a plafonról potyogó dolgokat. Lent a csarnokban orvosi központ működik – kutassuk át az első szobát és szedjük fel a javakat, majd balra a második szobában kapcsoljuk be a biorekonstrukciós készüléket. Kerüljük el a kertet a csarnok végén, ehelyett koncentráljunk inkább a térképünkön bejelölt atlétikai szektorra.

A fogadótérhez közeledve majmokkal és robotokkal futunk össze. Adjuk meg nekik a végtisztességet, közben pedig sasoljunk, hogy megtaláljuk a balra elhelyezkedő fejlesztőállomást. Ne felejtsük el átkutatni a recepciós asztalát, valamint a hátsó falnál elhelyezkedő, feltörhető széfet. Folytassuk az utunkat a csarnokban a jobb oldalon, amíg az atlétikai szekció recepciójához nem érünk. Nem léphetünk be, amíg meg nem szerezzük a megfelelő kulcsot. Menjünk tovább, amíg egy átjáróig nem jutunk, mely a bevásárló övezetbe (mall area) vezet. Az egyik oldalon egy fürdő, a másikon egy folyosó van, amely további szobákba vezet – ezek raktárként szolgálnak és egy műtőágy (surgical bed) is van bent. Látsz még egy ajtót? Ez a legénység körletébe vezet, de még mindig nem tudunk bemenni, mert eddig nem szereztük meg a kulcsot.



Rengeteg a zsákutca és kevés a helyes irány. Csak tessék végigmenni!

Mű-vész

Menjünk vissza az átjáróhoz, amely a kertbe vezet. A jeladó kódja a szekciót ékesítő festményekben van elrejtve, ezért kutassunk át minden szobát és minden műtárgyat, és jegyezzük meg gondosan a begyűjtött kódokat. Ha olyat találunk, amelyik zárójellel kezdődik vagy végződik, az vagy az első, vagy az utolsó része a sornak. A kertben azonnal forduljunk balra, és javítsuk meg az első billentyűzetterminált (keypad). Ha megbuheráljuk, kapunk egy feltöltőt (recharge station). Ezután menjünk át a Mall/Garden feliratú ajtón és keressük meg az ebédlőt. Itt egy MP robottal találkozunk (ilyennel eddig még egyszer sem futhattunk össze) – maradjunk nyugton és hagyjuk, hogy meglépjen mindennel, ami csak nálunk van.

Ezután utánpótlás után kell néznünk, majd pedig a bevásárló övezetbe vezető átjárón keresztül tegyünk egy kört a fő csarnokban. Ezután folytassuk utunkat az ebédlőben, ahol egy merénylőt látunk várakozni az ajtó mögött – vicceljük meg és gyújtsuk fel a villanyt. Egy rövid körülnézéssel felfedezzük a Bon Chance társalgót, ezt kutassuk át, de közben legyünk óvatosak – lehet, hogy bérgyilkosok eredtek a nyomunkba. A bal oldali szobában egy biliárdasztal árválkodik, ezt átkutatva ismét rálelünk a kód egy darabjára. Miután elhagytuk ezt a szobát, menjünk le a biztonsági állomásra, ahol a jobb oldali szoba néhány hasznos apróságot rejt. Haladjunk tovább balra, és egy teraszt találunk, amely egy ugrótoronyhoz vezet. Mutassunk be egy fejest és együnk valamit, mielőtt egy alagúton keresztül visszamásznánk a javítórészleg bejáratához és a feltöltő állomáshoz. Forduljunk jobbra, hogy visszakerüljünk az átjáróba. Forduljunk jobbra kétszer és rohanjunk át a csarnokon a vegyszertároló helységbe, ahol egy olyan ajtó található, amin eddig még nem mentünk át, és amely a kertbe vezet.



Ha az ember nem talál fegyvert, kénytelen beérni egy régi, rozsdás vascsővel.



A helyedben inkább nem törnénk be ezt az ablakot. Bár mégis – vágj neki. Ha mered.

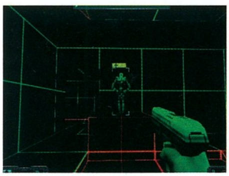
Rántotta vagy tükörtojás

Fedezzük fel a dolgot és menjünk be a középső repedés melletti ajtón. Itt néhány alagút következik tojásokkal és egyéb trutyival megspékelve. Ne hagyjunk ki egy kanyart és egy hullát se – a legénységi szállás eltűnt kulcsa valahol erre bujkál. Ezzel felszerelve már beléphetünk a lezárt körletbe, melyet a töltőállomás mellett láttunk. Menjünk be, és egy kétszintes szobába jutunk, ahol néhány őrködő robot és pont középen egy liftakna képezik a fő látnivalót. Mesterlövész stílusban szedjük le a kamerákat és kutassuk át az összes legénységi szobát, de közben vigyázzunk a tojásokkal és a kukacokkal.

Valamelyik lifttel menjünk fel a második szintre és itt is kutassunk

Mesterlövész stílusban szedjük le a kamerákat és kutassuk át az összes legénységi szobát.

át mindent. Az atlétikai szektor kulcsa az egyik szobában lesz, egy másikban pedig egy összetört aknát találunk, amiben nanitokra lelhetünk. Ha itt végeztünk, menjünk át a bevásárló szektorba a leadó kódjának további részeiért. Sétáljunk vissza az atlétikai szektor bejárata felé, amíg meg nem látjuk a bevásárlóközpontba vezető átjárót. Haladjunk át, az első sarkon forduljunk jobbra, ugorjunk be a moziba és fésüljük át a székeket emléktárgyakért. Forduljunk balra az első sarkon, menjünk be a kaszinóba, majd távozzunk a szemben levő ajtón. Nézzünk körül alaposan a biztonságiak bal oldalon levő szobájában. A következő szoba jobbra a biorekonstrukciós gépezetet rejti – ezt mindenképpen fel kell



A *System Shock 2*-ben elengedhetetlenül fontos tudni, merre vannak a hasznos cuccok. Mi majd megmutatjuk.



Ha annyira szereted a *System Shock 2*-t, mint mi, biztosan hibátlanul akarsz végigmenni.



Sötét szintek és borongós folyosók – most vajon merre?

Csalni szép és csalni jó...

A végigjátszásokkal nincs semmi baj, de ha igazán szorul a hurok, nincs is jobb néhány jó öreg cheatnél.

Tartsuk lenyomva a [shift] billentyűt és közben nyomjuk le a [;]-t. Miután előjött a konzol, pötyögjük be ezeket a kódokat:

`ubermensch`
Eléred a tökélyt. Mindenben. A kód többek között képessé tesz arra, hogy minden tárgyat meghekkelj és bármilyen fegyvert használj.

`add_pool #`
Kibernetikus modulokat kapunk, a # helyére írjuk be, hányat szeretnénk.

`psi_full`
Felpumpálja a pszichikai erőnket.

Van néhány kellemes szócska, amikkel tárgyakat szerezhetünk. Írjuk be: `summon_obj [game object]` ahol a `[game object]` helyére a következők egyike kerülhet: `pistol, medical kit, shotgun, laser pistol, gren launcher, emp rifle, stasis field generator, crystal shard, electro shock, slug turret, laser turret, blast turret.`

Ha arzenálunkhoz már csak a lőszer hiányzik, a szükséges cuccot a következő kulcsszók beírásával teremthetjük elő:
`20 nanites`
`ap clip`
`standard clip`
`big nanite pile`

Általános jótanácsok

A System Shock 2-vel kapcsolatban van néhány aranyszabály, amit minden pillanatban érdemes fejben tartani.

A *System Shock 2* - mint ahogy az gyorsan kiderül - feladványok megoldásából, keresgélésből és gyilkolásból áll. Ezt észben tartva gondosan át kell vizsgálni minden fedélzetet és szobát hasznos tárgyakért és egyéb utánpótlásért. A szemeteskukák és íróasztalok kincseket rejthetnek, ha pedig vesszük a fáradságot és felkutatjuk a töltőállomásokat és működőképes műtőasztalokat, a jutalom nem marad el, amint belefutunk egy élesebb helyzetbe. Létfontosságú, hogy nanitokat is találjunk, mivel a játékban ezeket fizetőeszközként használják, és higgyétek el, nagyon jól jön egy nanitokkal tömött pénztárca, ha az ember kedvenc fegyvere bemondja az unalmast, és sürgősen szereznie kell egy újat.

A legénység tagjainak személyes adattárolói (crew logs) is rengeteget elárulnak, tehát érdemes sok időt eltölteni ezek megkeresésével és a tárolt információk meghallgatásával, mivel tippeket adhatnak a küldetés teljesítéséhez, az ellenfelek legyőzéséhez, vagy a hasznos tárgyak és a nanitok helyének meghatározásához. Legtöbbször az asztalok alatt, a sarkokban és a hullákon találunk ilyeneket.

A *System Shock 2* világában a nem-lineáris játékstruktúra dívik. Sokféle út vezet a győzelemhez, és sokféle dologra specializálódhatunk - fegyverekre, technikai tudásra vagy pszichikai erőkre. A képességek ilyen típusú változatossága miatt a legtöbb feladványnak több megoldása is lehet. Egy fegyvertelen játékos kikerülheti az ellenséggel tömött zónákat, vagy használhatja pszichikai erejét a frontális támadás helyett. Ha elérkezett az erőpróba ideje, mindig gondoljuk át, mik is az erős pontjaink.



Keresd meg a műtőágyakat, hogy tudd hova kell menni, ha sürgős orvosi beavatkozásra van szükség.

kapcsolni. Ezután menjünk ki és folytassuk utunkat a bevásárló zónába, ahol balra találunk egy szimulátorszobát. Itt vegyünk belépőt a többi szobába, ahol nanitokat és kibernetikus modulokat lelünk.

A vásárlás veszélyei

Miután kijöttünk, induljunk a bevásárlóközpont robotokkal és üzletekkel teli része felé. A legalsó szinten vagyunk, innen egy lift vezet a második emeletre. Készítsünk elő valamilyen fegyvert, mert amint megérkezünk, szembe kell néznünk néhány hibriddel és egy újabb idegesítő kamerával. Ezután derítsük fel a terepet, és ne feledkezzünk meg a műkereskedésről, melyben képek, azokon pedig a létfontosságú kód egy újabb darabja rejtőzködik.

Miután kimerítettük a bevásárlóközpont lehetőségeit masírozzunk vissza az atlétikai szektorhoz. Haladjunk át a bejáraton és menjünk be a bal oldali ajtón. Egy félelmetes külsejű fickóval akadunk össze, aki egy kosárlabdapályán randalírozik - kifejezetten jókötésű a pasi és amint megpillant minket, már támad is. Leggyorsabban néhány jól irányzott lövéssel indíthatjuk el az örök vadászmezőkre, tehát folyamatosan lőjünk és hátráljunk. A lényeg az, hogy egyetlen ütést se kapjunk be tőle. Amint a pályára lépünk kialszanak a fények. A legegyszerűbb kijutási mód az, ha követjük a falat a jobb oldalon, amíg a nyíláshoz nem érünk. Másszunk keresztül, és az úszómedencéknél bukkanunk elő. Menjünk keresztül az ajtón, és már fel is fedeztünk egy töltőállomást. Vegyük elő a kimerült energiatelepet (ezt az egyik hullán kellett, hogy megtaláljuk), töltsük fel, és a foglalatba helyezve állítsuk helyre az energiaszolgáltatást.

A csúcson

Menjünk vissza a pályára, használjuk a gravitációs liftet és szedjük fel a földön heverő fúziós ágyút (fusion cannon). Ez egy borzasztóan erős játékszer, de nehézfegyver-kezelői képességünknek el kell érnie a hatos szintet, mielőtt a játék engedélyezné a használatát. Itt, a felső szinten találjuk meg végre a leadót, valahol a hátsó részben. A billentyűzet segítségével csatlakozzunk rá és írjuk be az összes kóddarabot, amit összegyűjtöttünk. Ne feledjük - a sort a bal oldali zárójeles számmal kell kezdeni és a jobb oldali zárójelessel kell befejezni. Ha elsőre nem találnánk el, semmi vész, próbálkozzunk addig, míg a leadó működésbe nem lép. Ha végkép tanácstalan lennél, csak írd be a következőt: 14106.

Ekkor SHODAN és Xerxész, a hajó computere beszélgetésbe kezdenek. Figyelj oda alaposan SHODAN utasításaira és haladj tovább a hatodik pályára. Pfű. ▶

Legtöbbször az asztalok alatt, a sarkokban és a hullákon találunk nanitokat.


Minden hullát kutassunk át. Az ember sohasem tudhatja, mikor talál valami hasznosat.


Ha szükséged van a főrobotokra, egyszerűen vágj hozzájuk mindent, ami éppen nálad van.



Figyelj oda alaposan Xerxész mondanivalójára.


Aaaaarrgggghh! Akkor. Is. Menni. Fog. A. *System Shock 2*. Épp jókor jött a *PCF*, nem?



Nagy játék, félelmetes feladványok. A szavatoltan hatásos *PCF* tippek majd kihúznak a slamasztikából.



Lehet persze segítség nélkül is játszani. És fájdalomcsillapító nélkül szülni.

Játékoldal

Most hegyezd a füled. Felöltjük a Tippmesteri kalapot, és megosztjuk veletek a Játékok Könyvének igéit.



Nem tudom, mit keménykedik ez itt. Egy perc múlva már lent lesz a feje.

Enyveskezű

Kedves PCF! A Thief első pályáján tartok és megakadtam. A déli lépcsőkön feljutottam a második emeletre, de mindegy, hogy merre megyek, egyszerűen nem találom az ékköves jogart. Tudsz segíteni?

Válasz: Ez nem olyan nehéz. Menj be a könyvtárba, és nyisd ki a bejárattal szemben lévő ajtót. Kerüld el az első őrt, aki az órajárással ellentétesen köröz, és lopd el a kulcsot a második őr övéről. Ha már elment (vagy vértócsában fekszik a földön), akkor menj be a jobb oldalon lévő nyárilakba, menj fel a lépcsőn, és nyisd ki valamelyik ajtót a kettő közül. Egy jól célzott lövéssel szedd le az utolsó őrt is, és vedd le a falról a jogart. Vagy nyomd meg a [ctrl]+[alt]+[shift]+[end]-et, ha a következő szintre akarsz ugrani.

UFO: Ismeretlen cheatek

Kedves PCF! Az én problémám 13 évesen kezdődött. (Az enyém is – a szerk.) A haverom vett egy PC-t és egy UFO: Enemy Unknown nevű játékot. Nem tudtam betelni a játékkal, de most, hogy nekem is van PC-m, egy kicsit nehéznek találom. Van hozzá cheat? Ja, és jó lenne, ha megmondanád, hogy lehet nehezebbé tenni a GTA-t.

Válasz: Hm. Bajban vagy, mi? Az UFO nagyon nehéz, ezt tudjuk, de nem hiszem, hogy a képességeid csökkentek az évek alatt. A legtöbb játék könyvtárában találsz egy LIGLOB.DAT nevű fájlt, ez a pénzedről tartalmaz információkat. Ha készítesz egy másolatot játék közben, akkor később is visszatérhetsz ugyanahhoz a pénzügyi helyzethez. Ami a Grand Theft Autót illeti, próbáltad már egy kézzel? Vagy próbáld meg négyen tartani a rendőrök szintjét, ameddig csak lehet anélkül, hogy elpusztítanának.



Mike álmai arról, hogy bolti rabló lesz, szertefoszlottak a feje fölött lebegő nyíl miatt.

Kombat-siratás

Kedves PCF! Segíts, haver. Goro és Noob Saibot mozdulataira lenne szükségem a Mortal Kombat 4-hez, és tudom, hogy te bármelyik játék cheatjeit villámgyorsan meg tudod szerezni.

Válasz: A Mortal Kombat 4 két titkos szereplője, mi? A főbb mozdulataik ugyanolyanok, mint a többi szereplőé, de itt van pár különlegesség, ami talán hasznodra válik:

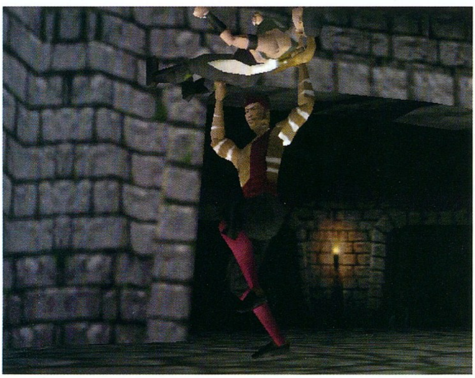
Goro

[F]+[B]+[HP]	Tűzlabda
[F]+[F]+[B]+[HK]	Rúgás páros lábbal
[B]+[B]+[HK]	Tüdőrúgás

Noob Saibot

[D]+[F]+[LP]	Tűzlabda
[D]+[U]	Teleport
[F]+[F]+[HK]	Fegyver

A Cheat menü is biztos hasznodra lesz, amit úgy aktiválhatsz, hogy belépsz a Practice (gyakorlás) menübe és a Difficulty (nehézség) alatt nyomva tartod az [LK] és [BLK] billentyűket.



Ahogy a WWF sokkal koreografáltabb lett, a spanyol táncosok is bevonultak segíteni.

Midtowni csalások

Kedves PCF! Szerintem nem tudtok semmit. A Midtown Madness cheatjeit még le sem közöltétek nagyszerű lapotokban. Nyomd le a [ctrl]+[alt]+[shift]+[F7] kombinációt, míg meg nem jelenik egy kis doboz a képernyőn. Utána írj be egyet ezek közül a szuper cheatek közül:

nodamage	Nem sérül a kocsid
dizzy	Pörgő ég
ufo	A repülőből UFO lesz
slide	A nem-játékos kocsiknak nincsen súrlódása
grav	Alacsony gravitáció
big	Óriási emberek

Válasz: Nem tudunk semmit? Csak, hogy bebizonyítsam ennek ellenkezőjét, itt van pár Midtown Madness cheat, amit elfelejtettél megemlíteni. Ezeket a neved helyére kell beírni:

amizdA eoJ	Minden kocsi hátrafelé megy
Showme Cops	A Rendőri Egységek látszanak a térképen
Warp Eleven	Az ellenfél 10x gyorsabb lesz



Sainsburyben a parkolás valóságos problémává nőtte ki magát az elmúlt néhány hónapban.

Nektek

Ki tudja segíteni valamelyikőtök ezeket a csalni vágyókat?

Apokalipszis most!

Kedves PCF! Tudsz valamilyen cheatet az X-Com: Apocalypse-hoz? Már mindent megpróbáltam, de már nagyon fogy a pénzem.

Válasz: Mi felsültünk. Tud valaki segíteni, olvasók?

Mi van?

Szia, PCF! Ki tudnál segíteni egy Discworld 2 próbajátékkal, a Vile Smell-lel? Köszi.

Válasz: Mit akar ez a srác? Ti tudjátok?

Kopj le, te Lucas!

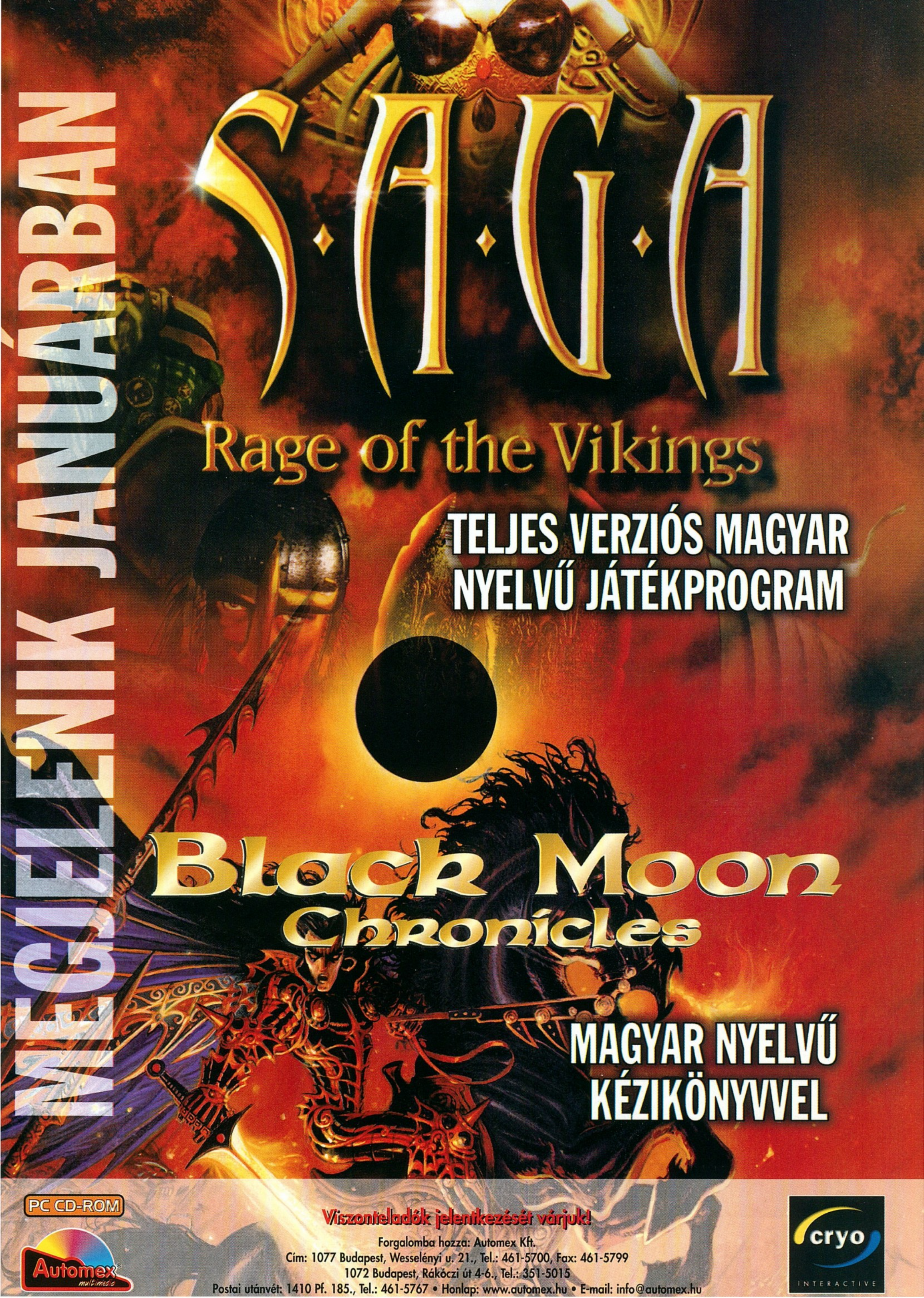
Kedves PCF! Kérlek, segíts! Megakadtam a Star Wars Supermacyben. Eljutottam úgy az 1000. napig, és utána kiirtanak. Van hozzá cheat?

Válasz: Elég kétségbeesettnek hangzik. Jobb, ha nem bosszantjuk fel. Van valakinek valamilyen cheatje?

Őrült motorosok

Kedves PCF! A Motocross Madness már meg van több mint egy éve, és még mindig nagyon jó, de arra gondoltam talán tudsz hozzá cheateket, mert azok sokkal élvezetesebbé tennék a játékot.

Válasz: Én nem tudok hozzá cheateket. Valaki esetleg fel tudna minket világosítani? PCF


MEGJELENIK JANUÁRBAN
S·A·G·A
Rage of the Vikings
TELJES VERZIÓS MAGYAR
NYELVŰ JÁTÉKPROGRAM
Black Moon
Chronicles
MAGYAR NYELVŰ
KÉZIKÖNYVVEL
PC CD-ROM
Automex
Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
cryo
INTERACTIVE

Half-Life, bedugulva

Kedves PCF! Leragadtam a Half-Life surface tension pályáján. Már majdnem befejeztem, éppen kijövök egy csőből és lelövök egy tengerészgyalogost. Ezután bemegyek egy szobába, és megpróbálom rávenni az őrt, hogy kövessen. Összecsuklik és itt a vége, azt az üzenetet kapom, hogy ennyi, meg hogy nem megfelelően használtam az emberi erőforrásokat. Egyetlen egyet sem lőttem le a többi őr közül. Azt is észrevettem, hogy az egészségpont-feltöltők mindig üresnek látszanak. Átböngésztem egy rakat leírást, de egyikben sem emlegetik ezt a problémát. Tudnátok segíteni? Előre is köszönettel.

Válasz: Miért akarod mindenáron, hogy az őr kövessen? Nemigen lehet hasznukat venni, hacsak az ajtók kinyitására nem. Az a baj, hogy rögtön kinyekken a játék, amint meglőnek egy tudóst, szóval szerintünk inkább hagyd békén a főszert ott, ahol van.

Roller, boller

Kedves PCF! Nem akadtam meg vagy ilyesmi, csak azon tűnődöm nem tudnátok-e lenyomni néhány trükköt, amitől egy kicsit megváltozna vagy átalakulna a játék. Nem ez a világ legizgalmasabb progija, ezért bármiféle segítség elkelne.

Válasz: Ahh – a Rollcage. Ha legközelebb lehívod a menüképernyőt, írd be a következőket:

BIGANDPINK	Magasabb nehézségi fok
GIVEMESCORPIO	Skorpió Liga
WARPSPEEDMRSULU	Ultragyors játékmód
REFLECTIONS	Tükörmód
JACKIMFLYING	Erős gravitáció
TROTTERS	Csak profiknak

Ha ki akarod kapcsolni valamelyiket, egyszerűen írd be újra.

Az igazság ideát van

Kedves PCF! Már négy hónapja gyűröm az X-Filest, de most teljesen leragadtam a negyedik lemeznél. Mit kell csinálni, miután beszéltem a partneremmel, Mark Cookkal? Csak arra tudok gondolni, hogy éjszakai megfigyelésre induljak a raktárba, de folyton megölnek. Segítenétek? Kösz!

Válasz: Először is jelentkezz be a számítógépedre, nézd meg az e-mailed, és ellenőrizd le az Amis által küldött ujjlenyomatokat. Ekkor kopogtatnak – Cook az. Engedd be, mondd el neki, amit tudni akar, és kérdezd meg az ujjlenyomatokkal kapcsolatban. Ezután éjszaka irány a raktár. Mássz be a teherautóba a vezető oldalán, majd mássz ki az utas felőli oldalon. Vess egy pillantást a kocsi oldalára, hogy megtudd, kinek a birtokában van. Ezután kapaszkodj vissza és kutasd át a kesztyűtartót. Markold fel a papírokat, majd térj haza. Egyszerű.



Tudósok? Mindjárt elkacagom magam.

Grand Theft, felpumpálva

Kedves PCF, tudom, hogy meg kellett volna várnom a GTA2 ismertetőjét az újságban, de annyira szerettem a GTA-t, hogy a megjelenés utáni napon már meg is vettem. Nem ragadtam le vagy ilyesmi, csak azt szeretném tudni, hogy nincs-e véletlenül néhány jóképű cheatetek, amivel fel lehetne dobni. Kösz.

Válasz: Nekünk ne lenne? A névbeírásnál add meg ezek közül valamelyiket, és máris némi extra élet költözik a játékba.

itsallup	Szabad szintválasztás
livelong	Végtelen health
navarone	Minden fegyver
losefeds	Rendőrség kiiktatva
desires	Maximális wanted-szint
muchcash	500 000 dollár
highfive	5x multiplier
bigscore	10 millió pont

Trükkös téglák

Kedves PCF, elismerem, hogy a Lego Racers nem a játékok koronázatlan királya, de mint bizonyára gondolhatjátok, a hatéves kislányom számára komoly erőpróbát jelent. Elég sokat fizettem ezért a játékért, tehát azt szeretném, ha minél jobban élvezné a dolgot. Mindezeket szem előtt tartva azt szeretném kérdezni, hogy tudnátok-e valami olyan tippet vagy trükköt, amivel könnyebbé lehet tenni?

Válasz: Hmm. Hát kifejezetten olyasmiről, ami könnyebbé tenné, nem tudunk, de biztosan felpörög egy kicsit a dolog, ha a név helyett azt írod be, hogy FLYSKYHIGH a rakétaautóért, vagy NWHLS, a kocsi kerekeit eltüntetendő. **PCF**



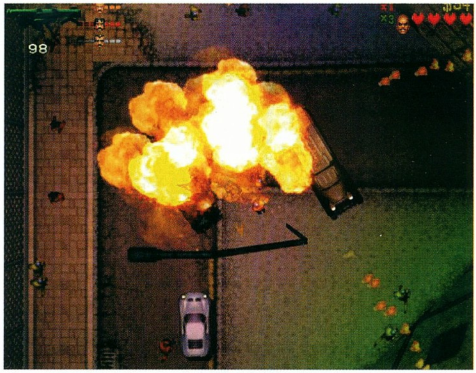
Használd egészséggel *Rollcage* trükkjeinket, és csavarj ott a játékon, ahol éppen jólesik.



Ilyenek az emberek. Először megveszik a *Lego Racers*-t, aztán meg nyögnek, hogy túl nehéz.

Írd meg most!

Falra mászol a dühtől? Írd meg, mivel kergetnek játékaid a bolondok házába, és küldd el a **Tippek és Taktikák** szerkesztőinek, a szokásos postai vagy a **pcformat@cmk.hu** e-mail címre! Leveledben röviden foglald össze, mi okozza a galibát, hogy segíthessünk, és újra mosolyogva ülhess a monitor elé! De ne szomorodj el, ha tőlünk sem kapod meg a várva várt választ, mert a Barátok közt hasábjain keresztül több száz kollégád tapasztalatára is számíthatsz! Kérdéseidet felteheted weboldalunkon (**www.pcformat.hu**) is.



Lopj még több autót és robbants még nagyobbakat *GTA2* trükkjeinkkel.

Engedd be, mondd el neki, amit tudni akar, és kérdezd meg az ujjlenyomatokkal kapcsolatban.

Ki vagyunk éhezve!

Küldjetek annyi állást, modifikációt vagy játékbeállítást, amennyit csak tudtok! Vevők vagyunk mindenre! Szóval, ha van kedvenc játék állásod, *TOCA 2* skined, elmentett Silvered vagy bármilyen anyagod, ami a pszichopata játékmániákusokat esetleg boldoggá teszi, küldd el a szokásos postai vagy e-mail (pcformat@cmk.hu) címre! A legjobbakat rátesszük a *PC Format* lemezmellékletére. Mire vársz még!?



Kérdések, kérdések, kérdések. Na, akkor itt van néhány válasz, ideátról.


SOLIDEX®
PERFORMANCE
NOTEBOOK TÁSKÁK
DÁVIDTÓL GÓLIÁTIG
Már 4500.- Ft-tól
GYÖNGYVÁSZON, EVA MŰANYAG, MŰBŐR, BŐR, ALUMINIUM KIVITELBEN, KÜLÖNBÖZŐ MÉRETEKBEN
– MINDEN FELHASZNÁLÓI IGÉNYHEZ IGAZODVA.
– TÖBB MINT 30 TERMÉK KÖZÜL VÁLASZTHAT
①
②
③
④
⑤
⑥
① ANYAG: MŰBŐR; SZÍN: FEKETE; KÜLSŐ MÉRET: 42X34X24 CM; NOTEBOOK, ÍRÓESZKÖZÖK, TELEFON TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
② ANYAG:MŰBŐR; SZÍN:BARNA; KÜLSŐ MÉRET:45X32X17 CM; NOTEBOOK, TELEFON TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
③ ANYAG:EVA MŰANYAG; SZÍN:FEKETE; KÜLSŐ MÉRET:47X33X12 CM; NOTEBOOK TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
④ ANYAG: EVA MŰANYAG; SZÍN: SZÜRKE; KÜLSŐ MÉRET: 42X30X7 CM; NOTEBOOK TÁROLÁSRA; VÁLLSZÍJJAL
⑤ ANYAG: EVA MŰANYAG; SZÍN: SZÜRKE; KÜLSŐ MÉRET: 36X29X7 CM; NOTEBOOK, IRATOK TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
⑥ ANYAG: MŰBŐR; SZÍN: FEKETE; KÜLSŐ MÉRET:42X38X27 CM; NOTEBOOK, ÍRÓESZKÖZÖK, TELEFON TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
gold comp
Gold Comp kft. 1149 Budapest Várna u. 11.
Telefon: 469-0237, 469-0238 Fax.: 469-0239
Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök: 8:30 - 17.00 Péntek: 8.30 - 16.00
Web: http://www.goldcomp.hu E-mail: goldcomp@mail.inext.hu

PC Format Próbák & Tesztek

Először mindent kipróbáltunk, azután mindent teszteltünk. Majd felraktuk a lábunkat az asztalra, és egy kicsit gondolkoztunk. Aztán újra teszteltünk. Egy kicsit később, korcsolyázás után megint kipróbáltuk. Nem volt rossz.

Senkit sem kíméltünk

Ismered azt a számot, amelyik így kezdődik: 0101000101001010 0100100101000110101010101010 01010101010101011111? Bocs, ugyanez valószínűleg CD-lejátszón kicsit másképp szól! Milyen csodálatos dolog is az, amikor a digitális igen-nem halmazból – megfelelő technikai segítséggel – kialakul kedvenc zenekarod valamelyik száma. A CD nagyszerű dolog. Ennél már csak egyvalami izgalmasabb, ha olyan zenét tárolsz rajta, amit te válogattál össze, vagy – ne adj Isten – Te is írtál! Gondold csak el, ennél olcsóbb, jobb minőségű és tartósabb adatrögzítés nem is igen létezik. Jogosnak éreztük hát, hogy ezúttal a CD-R technológiát vegyük górcső alá szupertesztünkben. Utána rávetettük magunkat az MP3 szoftverekre, majd pedig lebontottuk a házat surround hangfalainkkal. Miután már eleget foglalkoztunk a hangokkal, jöttek a képek! A GeForce, a Superdisk és a Neon 250 mellett számos más grafikai programot is kiveséztünk. Olvasd el a teszteket, hogy te is képben legyél, és megtaláld a hangod!



CD-írók. Nem, nem a bestseller írókról van szó. Mi a lapban szereplő kilenc kompakt diszk író tesztjére gondoltunk.

92 Szuperteszt

Az ismertetési politikánk

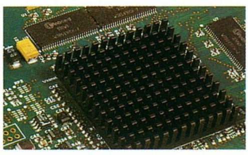


A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve, hogy vizsgálatának tárgyáról átfogó és részletes kritikát adjon, amelyben megbízhatsz. A kiszemelt PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra kíméletlen próbák sorának vetjük alá, hogy megtaláljuk számodra a nehezen keresett pénzedért kapható legjobb eszközöket. A végső kérdés, melyre választ keresünk: "Megéri-e a pénzét?": A PC Format tesztelői olyan szakemberek, akik meg tudják különböztetni a jó terméket a gagyitól. Hardver prototípusokat és félkész szoftvereket nem tesztelünk – ezt garantáljuk.



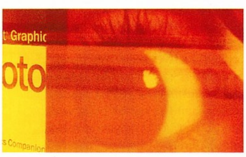
101 GeForce Annihilator

Vajon főnyeremény-e a Creative Labs új grafikus kártyája?



102 Neon 250

A PowerVR Series 2 technológiája: tip-top



107 Jól festenek

Többesélyes küzdelem a legjobb művészeti alkalmazások között



120 Kicsiknek és nagyoknak

Magyar nyelvű multimédiás programok

E havi ismertetők



PC Format A sokoldalú PC magazin
Szuper Teszt

Újra írnak

Egy CD-újraíróval könnyűszerrel készíthetsz válogatáslemezt kedvenc zenéidből és biztonsági másolatot legfontosabb adataidról. A kérdés csak az, melyik típust válaszd.

E számunk szakértője Magilla gorilla, aki mostanában ír, olvas, nem beszél, csak újraír.

KINŐTTED A MEREVLEMEZED? Az egyre csak növekvő adatállományok tárolására rengeteg lehetőség kínálkozik, elég ha csak a Zip-lemezekre, a szalagos meghajtókra vagy akár a DVD-RAM-ra gondolunk. Miközben mindegyik technológiának vannak előnyei, előfordulhat, hogy maga a meghajtó egy vagyont kóstál, a lemez vagy a szalag úgyszintén, adatokat pedig csak azokkal cserélhetsz, akiknek ugyanolyan hardvere van, mint neked. A CD-k ezzel szemben olcsók, és mindenki használni tudja őket. Az írható CD-k nem tartoznak a legfrissebb újdonságok közé, és használatuk során számos problémával kellett megküzdeni. Ha bármi probléma adódott másolás közben, a lemez használhatatlanná vált, ráadásul az első CD-írók ára az aranyéval vetekedett. Manapság viszont a sebességet már Mb/s-ban mérik, és a kompatibilitási gondok legnagyobb része a múlté. A legjobb pedig az egészben az, hogy a CD roppant sokoldalú tárolási forma – biztonsági másolat készítésére és zeneszámok vagy digitális fényképek tárolására egyaránt alkalmas.

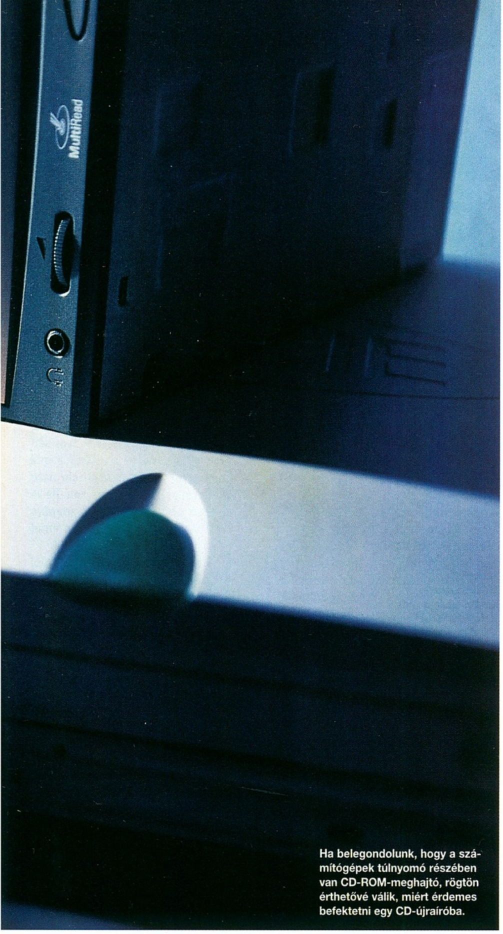
A jelen

CD-íróból kétféle létezik: a CD-R és a CD-RW. Másolásra az előbbi is megteszi, ám ha nem vagyunk elégedettek az eredménnyel, a megírt lemezt már nem tudjuk módosítani. A CD-RW-kkel (CD-újraírókkal) készült lemezek ezzel szemben tetszés szerint alakíthatók – törölhetők és újraírhatók. Megfelelő program segítségével még arról is meggyőzheted a géped, hogy a CD-RW-d egy új merevlemez. Az újraírható CD-lemezek valamivel drágábbak, mint a hagyományosak, de szerencsére mindegyik CD-újraíró használni tudja a hagyományos, „egyszer használatos" lemezeket is.

A CD-újraírók nemrégiben még szemtelenül sokba kerültek, egy ideje azonban mindenki számára elérhetővé váltak, és még a legolcsóbbakat megvéve sem járunk rosszul. A választékra szintén nem lehet panasz: létezik belső és külső, párhuzamos és USB-portra illeszthető, EIDE-s és SCSI-s csatolású, piszkosszürke és kék meghajtó is.

Mikor, melyiket

A konkrét modell kiválasztása elsősorban a PC-nk egészének felépítésétől



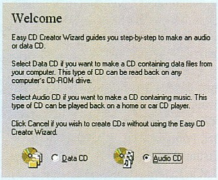
Ha belegondolunk, hogy a számítógépek túlnyomó részében van CD-ROM-meghajtó, rögtön érthetővé válik, miért érdemes befektetni egy CD-újraíróba.

Hogyan teszteltünk?

A tesztben szereplő kilenc CD-újraíró közül nyolcat egy PIII-as, Windows 98 SE-t futtató konfiguráción teszteltünk, amelyhez EIDE, USB és SCSI perifériákat is csatlakoztatni tudtunk. A HP modelljét kimondottan noteboo-kokhoz tervezték, ezért mi sem az asztali géppel, hanem egy (szintén Windows 98 SE-t futtató) Dell Inspironnal teszteltük. A HP-féle CD-Writer Plusra egyébként nagyon odafigyeltünk, mivel a Dell notebookjával külső egységek csatlakoztatása esetén már adódtak gondok.

Ha egy meghajtóhoz mellékeltek CD-író programot, mi is azt használtuk, gyanúsan kis teljesítmény esetén azonban tettünk egy próbát az Easy CD Creator 3.5-tel is, hogy kiderüljön, a hardverrel vagy a szoftverrel van-e gond. Utóbbit azért választottuk, mert ez a legnépszerűbb CD-író szoftver.

Mindegyik modellel megírtunk egy adatfájlokat tartalmazó hagyományos, valamint egy újraírható lemezt is. A CD-újraírók leginkább audio CD-k írásakor rakoncátlankodnak, ezért ilyen szempontból is leteszteltük őket.



A legtöbb CD-újraíróhoz az Adaptec *Easy CD Creator*-át csomagolják.

Zsargon

- CD-R (Compact Disc Recordable) A legelterjedtebb CD-s szabvány. A lemezek olcsók, de miután elkészültek, nem lehet megváltoztatni őket.
- CD-RW Hasonlít a CD-R-hez, de az adatok itt akárhányszor törölhetők és újraírhatók. A lemezek valamivel drágábbak, de még mindig jobb, mint új merevlemezt vásárolni.
- EIDE Enhanced IDE (Integrated Drive Electronics) Ez a PC-s merevlemezek és CD-meghajtók legelterjedtebb csatolófelülete.
- Multisession A legtöbb meghajtó támogatja ezt az "eljárást", melynek segítségével a már "megkezdett" CD-k is teleírhatók. A lemez lezárásáig (ilyenkor íródik fel a tartalomjegyzék) azonban a korongot nem lehet más meghajtóban használni.
- Packet writing Ebben az üzemmódban a CD merevlemezként viselkedik, vagyis pontosan úgy működik, mint a Windows Explorer (fogd-és-vidd stb.). Újraírható lemezek esetében ilyenkor oda-vissza mozgathatunk fájlokat a CD-RW és a merevlemez között.
- PCMCIA (Más néven PC Card) Hordozható számítógépekben használt csatolófelület.
- SCSI (Small Computer Systems Interface) Nagy sebességű perifériák csatlakoztatási módja. Ha eredetileg nem SCSI-s gépet vettünk, ilyen eszközöket csak megfelelő csatolóval együtt tudunk használni.
- USB (Universal Serial Bus) A perifériák csatlakoztatásának legegyszerűbb módja. Az új gépek mindegyikén van már USB-port.

függ. Ha a házban van még hely egy újabb meghajtó számára, a legjobban egy belső CD-RW-vel járunk. Ezek nemcsak olcsóbbak, mint külső társaik, de az a veszély sem áll fenn, hogy másolás közben véletlenül kikapcsoljuk őket. Mindegy, hogy gépünk EIDE-s vagy SCSI-s hardvereket használ – szerencsére a CD-újraírók piacán mindkét típusból nagy a választék.

Ha viszont a gépedben már nincs szabad hely, egy külső meghajtó jelenti a megoldást. Az SCSI-s csatolásról itt sem kell lemondani, bár a legújabb külső modellek inkább USB-t használnak helyette. A párhuzamos portra illeszkedő CD-RW-ket jobb, ha messziről elkerülöd: ezek jóval termetesebbek és sokkal lassabbak a többieknél, ráadásul másoláskor is sok a gond velük. Az USB-nek köszönhetően a párhuzamos portra illeszthető meghajtók a kihalás szélére kerültek. Ne mi mentsük meg őket!

Amennyiben laptopot használsz, olyan CD-újraírót érdemes venni, amelyik csatlakoztatható a géped PCMCIA-slotjába. Az árak a piacnak ebben a szegmensében is jelentősen csökkentek, így egy olcsóbb darab nem lesz sokkal drágább, mint ha asztali PC-be vennél belső meghajtót.

Akiknek fontos a sebesség, mindig is az SCSI-s termékeket választották, mivel ezek a típusok a merevlemezek és a CD-ROM-ok terén is maguk mögött hagyták EIDE-s társaikat. A sebességkülönbség azonban már nem annyira jelentős: a jobb EIDE-s meghajtók olvasási és írási sebességben is utolérték a jóval drágább SCSI-s termékeket, így akkor sem kell lemondanod a gyorsaságról, ha történetesen nincs SCSI-kártyád. Egy ilyet mellesleg már 15-20 ezer Ft-ért is lehet kapni, de ha ehhez hozzáveszed a CD-újraíró árát, komoly összeget hagyhatsz ott a boltban. Az USB-s meghajtók felbukkanása tovább árnyalta a képet, bár az igazat megvallva mi még nem láttunk olyan USB-s CD-újraírót, amelyik olyan gyors lett volna, mint akár az EIDE-s, akár az SCSI-s modellek.

Gyorsított felvétel

A CD-RW-k gyorsaságát három különböző érték jellemzi: az olvasási, az írási, valamint az újraírási sebesség. Az utóbbi mindig lassabb, mint a hagyományos írás, bár a különbség fokozatosan csökken.

Bizonyos okok miatt – amelyek magyarázata az idők homályába vész – a CD-meghajtók gyorsaságát a 150Kb/s-os egységnyi sebesség többszöröseként adják meg, így egy 2x-es meghajtó 300Kb/s-ra, egy 4x-es 600Kb/s-ra, egy 8x-os pedig 1200Kb/s-ra képes. Az írás mindig lassabb, mint az olvasás. Az arányokat körülbelül a 32x/8x/4x számsor érzékelteti, vagyis egy nagy teljesítményű CD-RW körülbelül 4800Kb/s-os sebességgel olvassa be az adatokat, 1200Kb/s-mal ír lemezre, és 600Kb/s-ra képes, ha újraírunk vele.

Amikor CD-újraírót vásárolsz, az olvasási sebességet majdhogynem figyelmen kívül hagyhatod – a CD-RW a legtöbb esetben amúgy is második meghajtó lesz, és még a leggyorsabb modellek sebessége sem éri el a hagyományos CD-ROM-okét. Az írás gyorsasága azonban kulcsfontosságú: érdemes anyagi lehetőségeidhez mérten a legfürgébbet megvenni. A 4x-es és a 8x-os meghajtók közötti sebességkülönbség nem hangzik soknak, de egyszer kelljen csak háromnál több CD-t megírnod, mindjárt örülni fogsz, hogy a gyorsabbat választottad.

A jövő

Miközben a gyártók egyre feljebb tornásszák a meghajtók sebességét, a CD-k továbbra is csak 650Mb-nyi információ tárolására alkalmasak, és már nincs messze az idő, amikor az ennél lényegesen többre képes DVD végleg kiszorítja őket. Jelenleg még nagyon drágák a DVD-RAM-lemezek, másrészt a CD-R-ekkel ellentétben csak és kizárólag DVD-RAM-meghajtóban lehet lejátszani őket, így az új médium térnyerése még várat magára.

A hagyományos CD-t ezzel szemben mindenki ismeri, és mivel a lemezek olcsók, az átlagos felhasználó számára egyelőre nehéz lenne jobb adattárolási módszert találni. Lássuk tehát, melyik meghajtó érdemli meg a tizenharmadik havi fizetésünket! Szokásunkhoz híven a jelenlegi választék leggyorsabb és legsokoldalúbb modelljeit kerestük, továbbá megnéztük, melyik CD-RW-vel járnak legjobban a laptop-tulajdonosok. ▶

LaCie External USB

A LACIE MEGHAJTÓJA A GÉPÜNK USB-portjára csatlakozik, és hangszóró-kimenetet is találunk rajta, melynek segítségével az External USB-t hifi-berendezésünkkel is összeköthetjük (ehhez kábelt is adnak). A meghajtóhoz a tekintélyt parancsoló használati utasítás mellett megkapjuk az Adaptec *Easy CD Creator*-át és a *Direct CD* nevű szoftvert is, bónusz CD-R- vagy CD-RW-lemezeket azonban hiába keresünk a dobozban.

A telepítés annyiból áll, hogy a mellékelt kábellel rácsatlakozunk egy USB-portra, bekapcsoljuk a meghajtót, a Windows pedig felismeri az új eszközt. Pontosabban azt hiszi, hogy egy Mitsumi CD-4802TE-vel van dolga, de a LaCie External ettől szerencsére nem jön zavarba, és gond nélkül működik. A mellékelt leírással nem sokra mentünk, mivel a cég összes terméke megtalálható benne, a merevlemezektől a CD-ROM-okig.

A külső megjelenéssel elégedettek voltunk: végre egy meghajtó, amelyik felhagyni látszik a rendkívül eredeti piszkosfehér féltégla-designnal. A tetején lévő zöld lámpa a bekapcsolt állapotot jelzi, elöl pedig a szokásos LED-et, a fülhallgató-csatlakozót és az ejectgombot találjuk. A LaCie terméke a külső meghajtók között viszonylag csendesnek mondható. Nagy kár, hogy – egyébként látványos – sima felülete miatt ide-oda csúszkál az asztalon, ha meg akarjuk nyomni az ejectet.

A LaCie External nyolcszorosan olvas, négyszeresen ír és kétszeres az újraírási sebessége. Nem ez a mezőny leggyorsabb modellje – az olvasási sebesség különösen gyatra –, de egy átlagos zeneszám felírásával így is egy perc alatt végzett, és minden adattípussal elboldogult. Hibaként csak azt róhatjuk fel neki, hogy amikor beletettünk egy üres CD-R-lemezt, audio CD-nek gondolta, és megpróbálta lejátszani.

Mivel a LaCie Externalt nem lehet a hangkártyához csatlakoztatni, zenei CD-ket csak a fülhallgató-kimeneten keresztül hallgathatunk vele. Ez persze legtöbbször nem okoz gondot, mivel CD-RW-t általában a már meglévő CD-ROM mellé vesz az ember. Ha nincs SCSI-kártyánk, egy USB-s meghajtó jó szolgálatot tehet, bár a LaCie Externalnél jobb modellek is vannak.



A legtöbb külső meghajtó sokkal unalmasabb designnal dicsekedhet, mint a LaCie External USB.

LaCie External USB
£189 (kb. 75 000 Ft)
LaCie
www.lacie.com

Pro és kontra
- ✓ Megnyerő külső
- ✓ Egyszerű telepítés
- ✓ Viszonylag halk
- ✗ Lassú olvasási sebesség
- ✗ Ide-oda csúszkál

Bizonyítvány
70%

Plexwriter 8/4/32A

Arany-érem PC Format Január 2000

A PLEXTOR TERMÉKE KÜLSŐRE TELJESEN átlagos: szokásos bézs szín, elöl eject-gombbal, fülhallgató-kimenettel és hangerő-szabályozóval. A csomagban egy EIDE- és egy audiokábelt találtunk, továbbá néhány csavart, valamint két üres lemezt – egy hagyományosat és egy újraírhatót. Mellékelt szoftverként a CeQuadrat-féle *PacketCD*-t és a *WinOnCD 3.6*-ot kapjuk (utóbbi nagyjából ugyanaz, mint az *Easy CD Creator*). A leírás elsőre kimerítően részletesnek tűnt, de később kiderült, hogy csupán sok nyelven olvashatjuk ugyanazt. A telepítési instrukciók egyébként egyszerűek, így nincs más dolgunk, mint kicsomagolni a meghajtót, keresni neki egy szabad bővítőhelyet, csatlakoztatni a kábeleket és bekapcsolni a PC-t.

A Plexwriter 32x-esen olvas, 8x-osan ír és 4x-esen ír újra. Ez nem akármilyen sebesség: egy ötperces zeneszámot körülbelül 30 másodperc alatt rögzítettünk, és másféle adatokat is könnyedén másoltunk lemezre. Gyorsasága miatt a Plextor meghajtóját akár merevlemezként is használhatjuk – az ilyenkor elérhető 600Kb/s-os tempó legtöbbször bőven elég. Hagyományos CD-R-lemezekre azonban ennek kétszeresével tudunk dolgozni. A legtöbb CD-újraíró az adatok beolvasásában nem jeleskedik, ezért sokan inkább egy 32x-es vagy 40x-es CD-ROM-ot használnak helyettük. A Plexwriter azonban mindenben kiállja a próbát, így felesleges külön CD-ROM-ot is használni. Ez különösen akkor jön jól, ha nincs helyünk újabb meghajtók számára.

A Plexwriterben nehéz hibát felfedezni, leszámítva talán feledhető küllemét, továbbá azt, hogy a meghajtó tálcája úgy mozog, mintha el akarna romlani. A Plextor terméke egyes SCSI-meghajtóknál is sebesebb, miközben jóval kevesebbet kell fizetni érte, az ára igazán nem magas a piacon kapható egyik leggyorsabb CD-újraíróért.



Az egyhangú külső a jelenlegi mezőny egyik leggyorsabb CD-újraíróját takarja.

Plextor Plexwriter 8/4/32A £169 (kb. 70 000 Ft)
Plextor
www.plextor.com
(1) 452 4600

Pro és kontra
- ✓ Gyors olvasás
- ✓ Élénk írás
- ✓ Szapora újraírás
- ✓ Kedvező ár
- ✗ Rusnya

Bizonyítvány
90%

Philips PCRW 404K

A JELENSÉGRE EGYSZERŰEN NINCS MAgyarázat. A Philips mérnökei egy bohókás divatszalonnal szövetkezhettek: sutba vágták a nyersszínű perifériákat, és megalkották új modelljüket. A PCRW 404K arannyal kombinált metálszürke borítása igazi kuriózumnak számít. Különösen akkor, ha beletesszük egy csontszínű házba.

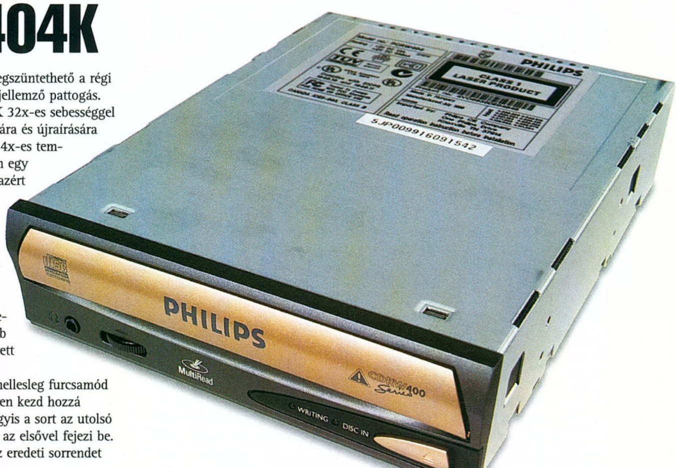
A Plextor CD-újraírójához hasonlóan a vaskos használati utasítás valójában csak pár lapnyi információt tartalmaz, de azt vagy tízszer. A telepítés egyébként nem okoz nehézséget: ház fedelét le, meghajtót be. A PC bekapcsolása és a szoftver telepítése után már készen is vagyunk. A PCRW 404K-hoz két üres CD jár (egy hagyományos és egy újraírható), plusz néhány csavar és egy EIDE-kábel.

A mellékelt szoftverek közt megtalálod az elmaradhatatlan *PacketCD*-t, valamint a *Write2CD* nevű programot (utóbbit úgy kell elképzelni, mint egy *Easy CD Creator*-t, amit átszabtak a divattervezők). Az inkább websitehoz, mint Windowsos alkalmazáshoz hasonlító *Write2CD* egyébként egyszerű kezelhetősége mellett módfelett jó szolgálatot tesz CD-R- és CD-RW-lemezek készítésekor egyaránt.
A program néhány ritkán látott opcióval is szolgál: ilyen például a declick, amellyel megszüntethető a régi bakelitlemezekre jellemző pattogás.

A PCRW 404K 32x-es sebességgel olvas, adatok írására és újraírására pedig egyformán 4x-es tempóban képes. Nem egy Plextor tehát, de azért szégyenkeznie sem kell. Problémát semmilyen adattípussal kapcsolatban sem tapasztaltunk, az ötperces zeneszám másolása pedig valamivel több mint egy percet vett igénybe.

A *Write2CD* mellesleg furcsamód fordított sorrendben kezd hozzá a másoláshoz, vagyis a sort az utolsó számmal kezdi és az elsővel fejezi be. A lemezen már az eredeti sorrendet láthatjuk viszont.

Bár a Philips modellje nem tartozik a legfürgébbek közé, teljesítménye elfogadható, 32x-es olvasási sebessége pedig CD-ROM-ként is használhatóvá teszi. Nyilvánvaló, hogy a cég a PCRW 404K külső megjelenését és a mellékelt szoftvereket is a kevésbé tapasztalt vásárlók igényeihez szabta, ők pedig nem is fognak csalódni.



A design és a mellékelt szoftverek a CD-írást övező félelmek eloszlatását szolgálják.

Philips PCRW 404K	Pro és kontra	Bizonyítvány
£149 (kb. 60 000 Ft) Philips www.pcstuff.philips.com (1) 214 2392	✓ Csábos külső ✓ Könnyen kezelhető ✓ Látványos szoftverek ✓ Extra opciók ✗ Nem kimondottan gyors	82%

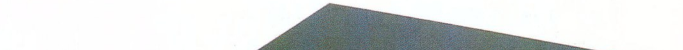
CDRW-6424

A PLEXTORHOZ HASONLÓAN A MEMOrex is úgy határozott, elege van a csiricsáré PC-s perifériákból. Így aztán a cég az ipari formatervezés vadhajtásait visszametszve megalkotta a CDRW-6424-et, ezt az előlapon hangerő-szabályozóval, fülhallgató-kimenettel és eject-gombbal ellátott CD-újraírót, amely szolidan mokány külsejét amúgy büszkén vállalja. A csomagban csavarokat és hangkábelt találunk, írható CD-ket azonban már kevésbé, EIDE-kábelt pedig egyáltalán nem.

A CDRW-6424-hez az Adaptec *Easy CD Creator*-át és a *Direct CD*-t adják, továbbá az *MGI Photosuite*-ot, amellyel képfájljaink között rakhatunk rendet. A telepítés menetét egyetlen papírlapon olvashatjuk, az ehhez képest semmilyen pluszinformációt nem tartalmazó többnyelvű leírást pedig legfeljebb fordítástechnikai szempontból tarthatjuk érdekesnek. A telepítés egyébként pofonegyszerű, gond nélkül lezajlik és nem tart tovább, mint egy-két perc.

A Memorex termékének sebessége pontosan olyan, mint a külseje: a célnak megfelel, de semmi több. A 24x-es olvasási sebesség a lomhábbak közül való, az újraírás 4x-es tempója azonban tökéletesen elegendő. Egy hagyományos CD-lemez 6x-os sebességgel készül el, ami elfogadható, bár nem olyan kiemelkedő, mint a Plextor vagy a Sony modelljeinek teljesítménye. Az ötperces zeneszám 45 másodperc alatt készült el, és a meghajtó minden típusú lemezzel megbízhatóan működött.

A tesztek végén ugyanazt éreztük, mint a Plextort kipróbálva: a CDRW-6424-be nehéz belekötni, de beleszeretni talán még nehezebb. Külsőre nem különösebben érdekes, olvasási és írási eredményei nem különösebben jók, a mellékelt szoftverek pedig nem különösebben hasznosak. Az EIDE-kábel és az üres CD-k hiányát kisstílű garasoskodásnak éreztük. Igazából nincs nagyobb gond a Memorex meghajtójával, de túl átlagos ahhoz, hogy felkeltse az érdeklődésünket.



Vibráló színek és kolosszális teljesítmény... Hoppá, az egy másik meghajtó. És a Memorex? Erre mondják, hogy nem oszt, nem szoroz.

Memorex CDRW-6424	Pro és kontra	Bizonyítvány
£199 (kb. 80 000 Ft) Memorex www.memorexlive.com	✓ Hatszoros sebességgel ír ✓ Gyerekjáték telepíteni ✗ Nem adnak hozzá üres lemezt... ✗ ... és EIDE-kábelt sem ✗ Fantáziátlan külső	60%

Sony CRX140E-RP



Rengeteg szoftver: a CRX-140E kiemelkedő teljesítményét lesz mivel kipróbálni.

A SONY MÉRNÖKEI ELHATÁROZTÁK, hogy belső meghajtóik tervezésekor a megnyerő külső helyett a gyorsaságra és a hozzáadott értékekre helyezik a hangsúlyt. A CRX140E-RP tényleg szörnyen néz ki, de legalább 32x-es sebességgel olvas, 8x-ossal ír, és 4x-essel ír újra. Ám ez még nem minden...

A szokásos (?) EIDE-kábelen és a csavarokon túl a Sony egy, a lemezeid feliratozására alkalmas alkoholos filccel, két üres CD-vel (egy ilyen, egy olyan), és egy minden igényt kielégítő szoftvercsomaggal örvendeztet meg. A *WinOnCD*-n és a *PacketCD*-n túl megkapjuk a *DriveImage* nevű segédprogramot, a biztonsági másolatok készítésére szolgáló *DataKeeper*-t és a képkatalogizáló *Photobase*-t. A tetejébe jár még két program a Steinbergtől: a WAV-fájlok szerkesztésére használható *Wavelab SE*, valamint a *Cubasis* elnevezésű AV-sequencer.

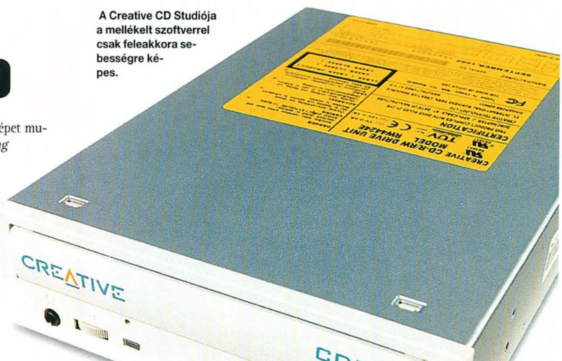
Használati utasításra ne készüljünk, a telepítéssel kapcsolatban viszont kapunk instrukciókat. Utóbbi zökkenőmentesen zajlott, és a mellékelt CD-n egy keretprogram segítségével választhattuk ki az installálni kívánt alkalmazásokat. A CRX140E-RP sebessége a Plextorét idézi: a teszteléshez használt audiofájlt alig fél perc alatt másolta át. CD-R-lemezekkel 1200Kb/s-ra, újraírhatókkal ennek a felére képes. A 32x-es olvasási sebesség itt is feleslegessé teszi külön CD-ROM használatát, a *WinOnCD* pedig valóban sokat könnyít a CD-íráskor felmerülő problémákon.

A Sony többször bizonyította már, hogy látványos külsőségek nélkül is lehet megbízható meghajtókat gyártani. A CRX-140E szervesen illeszkedik ebbe a sorba: feltűnés nélküli külseje ellenére meglepően nagy teljesítményt mondhat magáénak.

A Sony és a Plextor modellje nagyjából ugyanakkora sebességre képes, ám az előbbihez sokkal több program jár. A mellékelt szoftverek magas száma egyébként nem minden esetben jelent jót: minél több ingyenes programot kapunk, annál nagyobb esélye van annak, hogy a gyártó minden elképzelhető vackot összekapart a kedvünkért. A Sonyval kapcsolatban viszont ez fel sem merül: a mellékelt szoftverek mind jó minőségűek.

Sony CRX140E-RP	Pro és kontra	Bizonyítvány
£229 (kb. 90 000 Ft)	✓ Valódi gyorsíró	92%
Sony	✓ Hasznos...	
www.sony-cp.com	✓ ... és bőséges programcsomag	
(1) 250 2413	✓ CD-ROM-ként is megállja a helyét	
	✗ Unalmas design	

Creative CD-RW Blaster CD Studio



A Creative CD Studiója a mellékelt szoftverrel csak feleakkora sebességre képes.

A CD-ÚJRAÍRÓK PIACA RENDKÍVÜL ZSÚfolt, nehéz kiemelkedni a mezőnyből, ezért a Creative Labs gondolt egyet, és a mezőny leghosszabb nevű modelljével rukkolt elő. A keresztségben a Creative CD-RW Blaster CD Studio nevet kapó belső meghajtó egyébiránt 24x-es beolvasási sebesség mellett 4x-es írási és szintén 4x-es újraírási sebességgel dicsekszik.

A Creative marketingesei egyértelműen az otthoni felhasználókat célozták meg: mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy az EIDE-kábelen, a csavarokon és a hangkábelen túl a csomagban a szokásos kettő helyett tizenegy üres lemezt találunk (10 Verbatim CD-R-t és egy Verbatim CD-RW-t). A lemezek egy dobozban, azon belül pedig átlátszó tasakokban foglalnak helyet. Kapunk még egy furcsa műanyag szerkezetet, amely – mint később kiderült – a lemezek címkézésére szolgál, üres címkéket azonban érdekes módon nem adnak.

A két, lexikon nagyságú kezelési útmutató szokás szerint több nyelven íródott, ám a telepítést ez a legkevésbé sem nehezítette. A Windows azonnal felismeri a meghajtót, és telepíti a szükséges drivereket. A mellékelt szoftverek a megszokottól kissé eltérő képet mutatnak: ezúttal a *Nero Burning ROM*-hoz, a *Labelle*-hez és az *ABCD*-hez (a *PacketCD* klónjához) juthatunk hozzá. A programok jól működnek, bár korántsem voltunk annyira elégedettek velük, mint az Adaptec-féle szoftverekkel.

Ami a sebességet illeti, a CD Studio sokkal lassabbnak bizonyult, mint a többi 4x-es sebességű modell: az ötperces zenei felvételt majd két perc alatt rögzítette. A biztonság kedvéért a *Nero* helyett az *Easy CD Creator*-ral is tettünk egy próbát, és láss csodát, a sebesség ekkor tényleg a 4x-es meghajtókat idézte. A hiba nyilvánvalóan nem a hardverrel vagy az eszközmeghajtóval, hanem a CD-író programmal van, mégsem örülnénk, ha bármilyen okból kísérletezgetnünk kellene a pénzünkért.

Tény, hogy a Creative többféle módon is megpróbál kedveskedni a felhasználóknak, a mellékelt szoftverek azonban nem érik el a kívánt célt. A Creative a hozzáadott programmal messze lemarad a gyorsasági versenyben, és teljesítménye inkább 2x-es, mint 4x-es sebességnek felel meg.

Creative CD-RW Blaster CD Studio 56 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Bizonyítvány
Creative	✓ Extra ajándékok	60%
www.creative.com	✓ Egyszerűen telepíthető	
(1) 451 3500	✗ Gyenge szoftvercsomag	
	✗ Nagyon lassú	
	✗ Csak 2x-es írási sebesség	

CD-Writer Plus M820e



A sokat utazó felhasználók számára ajánlott CD-Writer Plus olyan kicsi, hogy még a neve is alig fért rá a tetejére. Hordozható CD-lejátszókat is megszégyenítő méretei ellenére a HP modellje számára a 20x-os sebességű olvasás, a 4x-es írás és a 4x-es újraírás sem elérhetetlen, továbbá kényelmesen elfér notebookunk táskájában vagy akár a bőröndünk egyik sarkában. A mellékelt leírást szintén könnyedén zsebre vághatjuk.

A párhuzamos port helyett a CD-Writer Plus hordozható számítógépünk PCMCIA-interfészét használja. Az üzembehelyezéshez elég, ha a mellékelt kábel egyik végét a notebookba, másikat az adapterbe, illetve az egészet a PCMCIA-slotba dugjuk. Kapunk még egy fülhallgatót a zenehallgatáshoz, egy tápegységet és üres lemezeket is.

A mellékelt szoftverek (*Direct CD* és *Easy CD Creator*) nem érdemelnek különösebb említést: használatuk a telepítéshez hasonlóan borzasztó egyszerű. A CD-Writer Plus hangtalan működésével (nem) hívja fel magára a figyelmet, és a tesztek során semmilyen rendellenességet sem produkált. A régebbi, párhuzamos portra illeszthető meghajtók rengeteget hibáztak, a HP modellje azonban meg sem nyikkant, mialatt biztonsági másolatot készítettünk teljes zenei archívumunkról.

A 20x-os olvasási és a 4x-es írási/újraírási sebesség nem kiemelkedő, de egyáltalán nem rossz egy olyan meghajtóhoz képest, amelyik notebookokkal is használható. Kissé furcsállottuk, hogy a CD-Writer Plushoz nem jár akkumulátor – akik sokat utaznak, nem szeretik az ilyesmit. Az akku bizonyára jócskán megdrágította volna az előállítást, mégsem nagyon értettük, hogyan hiányozhat egy ilyen profilú termékből.

CD-Writer Plusban az ára a legjobb. A notebookokhoz csatlakoztatható perifériákat rendszerint igen drágán mérik, a HP modellje mégsem kerül sokkal többe egy hagyományos asztali modellnél. Csak a notebook-tulajdonosok járnak jól vele, ők viszont nagyon.

A Hewlett Packard hordozható CD-RW-meghajtója olyan kicsi, hogy bárhová magunkkal vihetjük.

CD-Writer Plus M820e 90 000 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Bizonyítvány
Hewlett Packard	✓ Kis édes	90%
www.hp.hu	✓ Méretéhez képest gyors	
(1) 218 8800	✓ Kedvező árú	
	✓ Fülhallgató is jár hozzá	
	✗ Nincs hozzá akku	

LaCie SCSI External CD-RW



Megszokhattuk már, hogy a legtöbb külső meghajtó olyan, mint egy cipősdoboz, de amit a LaCie modelljének formatervezői műveltek, az már tényleg túlzás. Az SCSI Externalhez további SCSI-eszközök csatlakoztathatók, viszont kétszer akkora, mint egy hagyományos CD-meghajtó. Az USB-s modell csúszkált, ez azonban biztosan nem fog.

A dobozt kinyitva igencsak elcsodálkoztunk, hogy a mellékelt kábel PC-hez nem jó, csak Macintoshhoz. Fogtuk magunkat, egy kalap pénzért vettünk egy megfelelő kábelt, és azon morfondíroztunk, miért nem lehetett belesuvasztani abba a borsos árba egy nyamvadt zsinórt.

A kezdeti kellemetlenségek után a telepítéssel már nem volt gond. A meghajtót egyszerűen az SCSI-kártyához kell illeszteni, majd újra bekapcsolni a számítógépet. A Windows automatikusan felismerte az új eszközt és telepítette a szükséges meghajtókat. A *Direct CD*-t és az *Easy CD Creator*-t most is megkaptuk, két üres lemezzel együtt (egy CD-R, egy CD-RW).

A sebességtesztekben a Plextor és a Sony modelljeihez hasonló értékeket kaptunk. Egy átlagos zeneszám rögzítéséhez 8x-os sebesség mellett körülbelül 45 másodpercre volt szükség, az újraírás azonban csak 2x-es, az olvasás pedig 20x-os tempóban ment. Használat közben semmilyen komolyabb problémát nem észleltünk, leszámítva, hogy a készülék belső ventillátora viszonylag nagy zajt csap, így ha egy kis lyukban kénytelen dolgozni vele az ember, hamar elege lesz belőle.

A LaCie modelljéhez hasonló SCSI-eszközök nagy előnye, hogy több perifériát is tudunk használni egyetlen SCSI-kártyával. A módszer kevésbé elegáns, mint az USB, de az SCSI legalább gyorsabb. Annyira azért mégsem gyors, mint egyes belső EIDE-modellek, így végképp nem értettük, mi kerül ezen ennyibe.

A LaCie SCSI External tekintélyes mérete hangos működéssel párosul. Jó, jó, de semmi több.

LaCie SCSI External CD-RW £349 (kb. 150 000 Ft)	Pro és kontra	Bizonyítvány
LaCie	✓ Megfelelő írási sebesség	60%
www.lacie.com	✓ Egyszerű telepítés	
	✗ Lassan ír újra	
	✗ Borsos az ára	
	✗ PC-s kábel nem jár hozzá	

Yamaha CR6416SX-VK



A CR6416SX átlagos külsejű, elfogadható teljesítményű meghajtó, de nem jár hozzá SCSI-kábel.

Az előző modellhez hasonlóan a CR6416SX-VK is egy olyan külső SCSI-meghajtó, amelyhez további egységek csatlakoztathatók. A méretei azonban sokkal emberibbek: legfeljebb néhány extra centiméter árulja el, hogy külső eszközről van szó. Forma- és színvilágát a beletörődés motívumai uralják, mégis nagyra értékeltük, hogy a be/kikapcsoló gombot a Yamaha a készülék előlapjára álmodta.

A telepítés semmilyen problémát nem okozott volna, ám kábelügyben úgy tűnik, nem a LaCie mondta ki az utolsó szót. Történt ugyanis, hogy míg az előző cég legalább mellékelt egy SCSI-kábelt, a Yamaha túllépett az efféle cafrangokon. Nem volt más választásunk, el kellett battyognunk egy szaküzletbe, és súlyos ezresekért vennünk kellett egy megfelelő kábelt. Az installálás ezután már simán ment: kikapcsoltuk a gépet és a CR6416SX-VK-t csatlakoztattuk az SCSI-kártyához. A készülék hátán egyébként két DB50-es csatlakozó van – ide kell illeszteni a további SCSI-eszközöket.

Hatszoros sebesség mellett körülbelül egy perc alatt végeztünk az audiofájl másolásával. Hibás működésre nem volt példa, és összességében elfogadhatónak találtuk a 16x-os olvasást és a 4x-es újraírást is. A szokásos *Easy CD Creator* és *Direct CD* mellett a csomagban két üres CD is helyet kapott.

A Yamaha modellje minden szempontból meglehetősen puritán meghajtó, ami szerencsére az árban is megnyilvánul – CR6416SX-VK-ért sokkal kevesebbet kérnek, mint a hasonló termékek többségéért. Az SCSI-kábel hiányát azonban nem tudtuk feledni: ennek az árával együtt viszont már ugyanott vagyunk, mintha a Plexwritert vettük volna meg, ami sokkal gyorsabb.

Ha már vannak SCSI-s perifériáid, a CR6416SX-VK-val sem futsz gajra. Ellenben ha nincsenek, jobban jársz egy belső EIDE-s, vagy – ha van elég helyed az íróasztalon, és a sebesség sem elsőrendű szempont – egy USB-s modellel.

Yamaha CR6416SX-VK
81 190 Ft + ÁFA
Yamaha
www.yamaha.com
(1) 266 1717

Pro és kontra
- ✓ Semmi sallang
- ✓ Halk működés
- ✓ Kedvező ár
- ✗ A kábel hiányát...
- ✗ ... duplán számoltuk.

Bizonyítvány
75%

A rideg tények

Gyártó	Modell	Típus	Interfész	Hang-kábel	EIDE-kábel	USB-kábel	SCSI-kábel	Olvasás	Írás	Újraírás	Bizonyítvány
LaCie	External USB	Külső	USB	Nincs	-	Van	-	8x	4x	2x	70%
Plextor	Plexwriter 8/4/32A	Belső	EIDE	Van	Van	-	-	32x	8x	4x	90%
Philips	PCRW 404K	Belső	EIDE	Van	Van	-	-	32x	4x	4x	82%
Memorex	CDRW-6424	Belső	EIDE	Van	Nincs	-	-	24x	6x	4x	60%
Sony	CRX140E-RP	Belső	EIDE	Van	Van	-	-	32x	8x	4x	92%
Creative	CD-RW Blaster CD Studio	Belső	EIDE	Van	Van	-	-	24x	4x	4x	60%
HP	CD-Writer Plus M820e	Külső	PCMCIA	Nincs	-	-	-	20x	4x	4x	90%
LaCie	SCSI External CD-RW	Külső	SCSI	Nincs	-	-	Nincs	20x	8x	2x	60%
Yamaha	CR6416SX-VK	Külső	SCSI	Nincs	-	-	Nincs	16x	6x	4x	75%

Összetett verseny

A CD-írás az egyik legolcsóbb módszer a hang- és adatfájlok tárolására. Jó hír a leendő vásárlók számára, hogy a tesztelt modellek egyike sem produkálta a korábbi CD-írókra jellemző hibákat. A választék lenyűgöző, valószínűleg mindenki megtalálja a neki valót. De vajon melyik való neki?

Neked hányszoros a speeded?

Nemrégiben még a 300Kb/s-os sebességnek is örültünk, a jelenlegi mezőnyben viszont már nem ritka az 1200Kb/s sem. Ha számodra a gyorsaság a legfontosabb, a Sony vagy a Plextor modelljét ajánljuk. Mindkét termék 8x-os írásra és 4x-es újraírásra képes, 32x-es olvasás mellett. Az utóbbi adat azt jelenti, hogy ezek a készülékek a hagyományos CD-meghajtók helyett is használhatók.

Fogd és vidd

Bár a sebességet a hordozható számítógépek tulajdonosai sem hagyhatják figyelmen kívül, számukra mégis a könnyű kezelhetőség a legfontosabb. A külső SCSI-s modellek méretük miatt nem jöhetnek szóba, így a legjobb választásnak HP-féle CD-Writert tartjuk, melynek az ára sem vág földhöz.



A HP CD-Writer Plus M820e ideális útitárs: kicsi, halk és jól néz ki.

Végszó

A legkevésbé a két SCSI-meghajtót ajánljuk – ezek egyrészt drágák (különösen a LaCie modellje), és a kábelek hiánya nem várt kellemetlenségeket okoz. Ráadásul a sebességük sem közelíti meg egyes EIDE-s termékekét. Az USB-s meghajtót az árához képest szintén lassúnak találtuk. Ha azonban több eszközt kell egymáshoz kapcsolnunk, az USB-vel még mindig jobban járunk, mint két SCSI-termékkel.

Örömmel vettük, hogy a Creative sok ajándékot tett a dobozba, maga a meghajtó azonban az Easy CD Creator-t használva sem éri el a Sony vagy a Plextor teljesítményét. Utóbbiak egyébként rendkívül gyorsak, és az áruk sem veri az eget. Kettejük közül mégis inkább a Sonyt ajánljuk: a CRX140E-RP nem a legolcsóbb ugyan, de egyike a leggyorsabbaknak, és ehhez kapjuk a legjobb programokat is. A Sony egyébként is megbízható márka, így nem lehet kétséges, miért ítéltük neki az első díjat. PCF



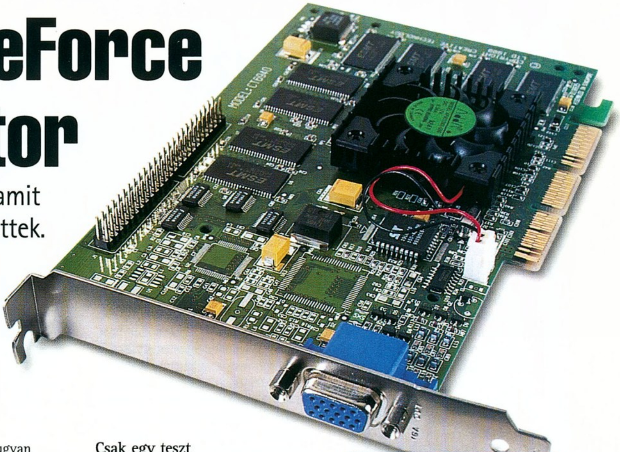
Az összetett verseny győztese a Sony CRX140E-RP.



ORCA
2000-ben is!
ORCA
Személyi számítógép
A Chip tipp-et nyert – legjobb ár/teljesítmény arányú Orca Game konfiguráció most akciós áron!
CHIP TIPP
A CHIP tesztjének győztese
Orca Game
Intel® Celeron™ Proc. 128kb cache, 400 Mhz
Epox, ATX alaplap,
64MB SDRAM,
6,4 GB HDD, 1,44 Floppy
3dfx Voodoo3 2000 AGP grafikus kártya 16 MB RAM
40X CD-ROM
Aureal 3D PCI hangkártya, 64 hang
HW hullámtábla 4 MB sample
Philips aktív hangfal
Cherry 105 gombos billentyű
Logitech Pilot + egér
És egy külön ajándék, egy éven belül levásárolhatja számítógépe árát. Minden Orca számítógép mellé egy Orca partnerkártyát kap mely egy évig 5% kedvezményt biztosít Önnek bármelyik Herta boltban, bármilyen termékre*
*(az akciós termékek kivételével)
intel inside Pentium®III
intel inside Pentium®II
intel inside Celeron™
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárlóközp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út 27.-47.
(Campona Bevásárló Közp.) Tel.: 424-3043

3D Blaster GeForce 256 Annihilator

Ez a világ leghosszabb nevű kártyája, amit a világ legjobb grafikus chipjével építettek. Most ezt néztük meg közelebbről.



Most éppen a világ leggyorsabb grafikus kártyáját nézed. Meg vagy hatva? Hát minket azért nem nyűgözött le annyira.

HÚHA. AZ ELSŐ GEFORCE 256 alapú kártyát már meg lehet vásárolni, ráadásul nem a Diamond terméke. A Creative most igazán jól helyezkedik a versenyben a kissé szörnyű névre keresztelt teremtményével.

Szóval mi az a GeForce 256? A csodálatos TNT2 készítőjének, az nVidia-nak új chipje, amibe beleintegrálták az átalakító és fénykezelő (Transform & Lighting) egységet is, amelyekhez a szükséges összetett matematikai műveleteket a processzor szokta végrehajtani. Az elkövetkező játékok, amik ezt már ki is fogják használni, nemcsak, hogy lényegesen gyorsabban fognak futni egy ilyen kártyán, hanem képesek lesznek sokkal komplexebb sokszögek megjelenítésére. Hohó.

Ge-erőtér

Az Annihilator egy nagyon őszinte implementálása az nVidia technológiájának. 32Mb memóriával és 350MHz-es RAMDAC-kal van felszerelve, kitöltési csúcsértéke 3,8 gigatexel másodpercenként. Négy darab 32 bites renderelő egység van benne, és így tovább. Sőt, az nVidia kiváló drivereit használja, teljes körű DirectX 7 és lenyűgöző, megbízható OpenGL támogatással. A drivereket ugyan a Creative saját köntösébe öltöztették, de ettől még ugyanazok, van benne egy órajel tuningolási lehetőség is, már ha van olyan ember, aki ezt megkockáztatja.

A dobozban megtalálható a kötelező *WinDVD* program, különböző, a kártyához készült demók és az *Evolva Scout*. Ez a nemsokára megjelenő *Evolva* című játék két szintet tartalmazó változata, aminek a grafikai elemeket kellene demonstrálnia. Őszintén szólva kár volt, a játék gyenge és a grafika sem valami meggyőző. Rossz választás.

De elég legyen az előjátékból, jöjjenek a sebességtesztek. Az Ultra TNT2-vel való összehasonlító mérések tökéletesen bemutatják a chip előnyeit és hátrányait. Akkor sem lehetne tisztább a kép, ha meghamisítottuk volna az eredményeket (amit természetesen nem tettünk).

A *Quake 3* tesztben, ami képes kihasználni a GeForce adta lehetőségeket, a különbség igazán megdöbbentő.

Csak egy teszt

A *Quake 3* demotesztnél az eredmény elég megdöbbentő. A legkisebb felbontásnál 24 fps (frame per sec, kép per másodperc) volt a különbség a GeForce és az Ultra TNT2 között. A nagyobb felbontásoknál a különbség már gyorsan leesett, 1024x768-ban már csak 8 fps volt. De azért még így is gyorsabb.

Más oldalról viszont, a *3DMark 99 Max Pro* éppen a fordítottját mutatta ennek. Itt, a Direct 3D teszteknél az Ultra TNT2 meggyőzően lehagyta az Annihilatort, kivéve a legalacsonyabb felbontásnál. Ez eléggé kiábrándító, sőt nyugtalanító eredmény. Kíváncsian várjuk, hogy a nemsokára megjelenő *3DMark 2000* milyen eredményeket fog mutatni, ebben ugyanis már benne lesz az a képesség, hogy a GeForce különleges jellemzőit is kezelje, mérje.

És az elkerülhetetlen: vajon érdemes szétszedni a gépedet és elrohanni a boltba egy Annihilatorért? A válasz egyszerű: nem. Jelen pillanatban nagyon kevés olyan játék van, ami minden tekintetben támogatná a GeForce-t (kivéve a *Q3:Arena*) és amíg néhány érdekesebb játék minimális felgyorsulást mutat, addig néhány másik lelassul, mint ahogy a *3DMark* is tette. Ez kifejezetten rossz fényt vet rá.

Ha választani kell, a TNT2 Ultra még mindig jó, egyáltalán nem járt el felette az idő. Azt tanácsoljuk, hogy várjatok még további olyan játékokra, amik kihasználják a GeForce lehetőségeit, s addigra még gyorsabb kártyák fognak megjelenni. Akkor már valóban meg fogja érni a pénzt. *PCF*



Szemet gyönyörködtetően gyors, de csak a megfelelő programok esetében. Azt tanácsoljuk, várjatok addig, amíg több ilyen program lesz, majd akkor meglátjuk, mennyit ér egy GeForce-szal felszerelt kártya.

Sebességteszt

Quake 3: Arena demoteszt (1.09), timedemo demo001

640x480, 16 bit	
TNT2 Ultra	63,3fps
Annihilator	86,8fps
640x480, 32 bit	
TNT2 Ultra	60,1fps
Annihilator	81,4fps
1,024x768, 16 bit	
TNT2 Ultra	46,3fps
Annihilator	68,2fps
1024x768, 32 bit	
TNT2 Ultra	31,8fps
Annihilator	40,9fps

3DMark 99 Max Pro

640x480, 16 bit	
TNT2 Ultra	4 989
Annihilator	5 377
640x480, 32 bit	
TNT2 Ultra	4 965
Annihilator	4 817
1024x768, 16 bit	
TNT2 Ultra	4 879
Annihilator	4 383
1024x768, 32 bit	
TNT2 Ultra	4 052
Annihilator	3 361

Teszt konfiguráció: PIII 500MHz, 224Mb RAM, Windows 98 SE, DirectX 7, 85Hz, vsync bekapcsolva, hang kikapcsolva. nVIDIA 3.53 referencia meghajtó mindkét kártyánál.

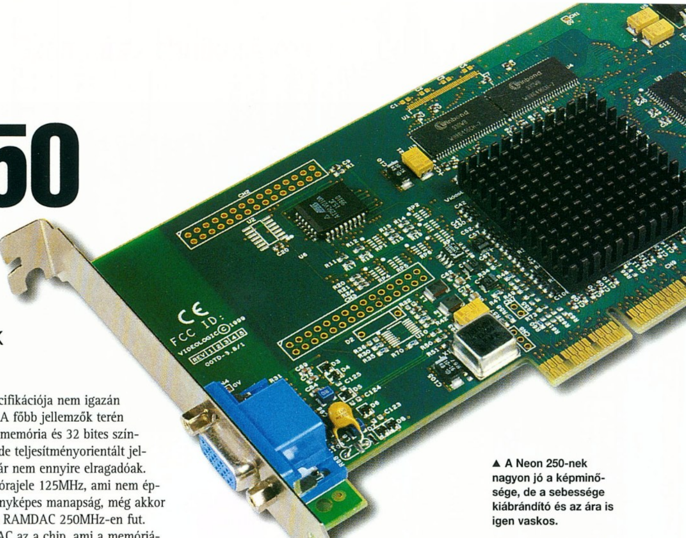
3D Blaster GeForce 256 Annihilator 61 900 Ft + ÁFA
- Creative Labs
- www.soundblaster.com
- (1) 800 12 222

Pro és kontra
- ✓ GeForce chip
- ✓ Kiváló specifikáció
- ✓ Lenyűgöző 2D
- ✗ Kevés játék használja ki és...
- ✗ ... némelyik lassabb, mint a TNT2-vel

Bizonyítvány
80%

Neon 250

Amióta a Videologic belevágott a Dreamcast üzletbe, úgy tűnik, mintha el is felejtette volna a PC-k piacának ezt a szeletét.



▲ A Neon 250-nek nagyon jó a képminősége, de a sebessége kiábrándító és az ára is igen vaskos.

NÉMI VÍZ LEFOLYT MÁR A DUNÁN azóta, hogy a Videologic megjelentette az eredeti PowerVR 3D grafikus gyorsító kártyáját. A gyártási problémák és egyéb nehézségek az utódot sem kerülték el teljesen. Másutt azonban a Videologic ennél sikeresebb volt – a PowerVR második sorozatának jelfeldolgozó technikája (amivel a Neon 250-ben is találkozhatunk) már a SEGA Dreamcast konzoljaiban is megtalálható, sőt több Naomi játékgépben is. Már az asztali rendszerekhez is elérhető, de vajon megérte várni rá?

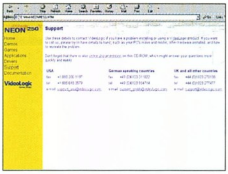
A specifikációja nem igazán felemelő. A főbb jellemzők terén jó, 32Mb memória és 32 bites színmélység, de teljesítményorientált jellemzői már nem ennyire elragadóak. A kártya órajele 125MHz, ami nem éppen versenyképes manapság, még akkor sem, ha a RAMDAC 250MHz-en fut. A RAMDAC az a chip, ami a memóriában található digitális adatokat átalakítja olyan analóg jelekké, amelyeket egyenesen a monitorra lehet küldeni. Sok grafikus gyorsítókártya 300MHz-es RAMDAC-ot használ.



A kissé idejétmúlt érzést tovább mélyíti a csatolt szoftverek minősége, amelyek közt megtalálhatjuk a Tomb Raider 3 demóját, ha esetleg még valaki nem látta volna. Hát ez sem javított sokat az összképen.

Hogy a dolgok még rosszabbak legyenek, csak 2x-es AGP-vel üzemel, ellenben a legjobbak már a 4x-es sebességet is kihasználják. Óh, kedveseim.

Természetesen ettől még a Neon 250 nem rossz kártya. Egész jó a 2D-s grafikai motorja, a tile-alapú 3D-s renderelő egység, a rendelkezésére álló memória kihasználása mind-mind a vártnál gyorsabb kártyává teszi. A textúrák továbbfejlesztett kezelése, mint például a bump-mapping, lehetővé teszi, hogy a felületek élethűen reagáljanak a pozíció és a fény változására, a 32 bites pontosság pedig biztosítja, hogy a színek is fantasztikusan nézzenek ki. Az egyetlen probléma, hogy ha összevetjük olyan kártyákkal, mint a Diamond Viper, vagy a Matrox G400-as sorozata, akkor kiderül, hogy azok is tudják mindezt és még többet is. Úgy tűnik, hogy amióta a Videologic a Dreamcastra koncentrál, azóta a 3D-s gyorsítók terén igencsak a hátsó sorokban kullog, bizony könnyen találhatunk a Neon 250-esnél jobb kártyát. **PCF**



A driver CD-n van html szöveg is, ahonnan közvetlenül elérhetjük a támogatási információkat, weboldalakat.

Neon 250	**Pro és kontra**	**Bizonyítvány**
£125 (kb. 50 000 Ft)	✓ 32 bites színek	**58%**
VideoLogic	✓ Jó képminőség	
www.videologic.com	✗ Sebességhiány	
	✗ Kevés extra	
	✗ Tudásához képest drága	

A legjobbak a többiek közül

A Neon nem kedvedre való, mi? Hát akkor próbáld ki inkább ezeket...

3D Blaster Riva TNT2 Ultra

PCF 91%
40 000 Ft + ÁFA
Creative Labs
☎ (1) 800 12 222

Még az eltelt hónapok ellenére is pompás kártya, a Creative Ultra TNT2 alapú kártyája az egyik legjobb közép árfekvésű választás azoknak a játékosoknak, akik nyálcsorgató látványra vágynak. A GeForce ismét egy kicsivel előrébb jár, de az már a piac felsőbb régióját célozza meg, így aztán az Ultra ára megint lejjebb ment néhány ezer forinttal. Sokkal jobb választás, mint a Neon 250, főleg, hogy kapunk mellé teljes verziójú játékokat is (Incoming, Expendable).

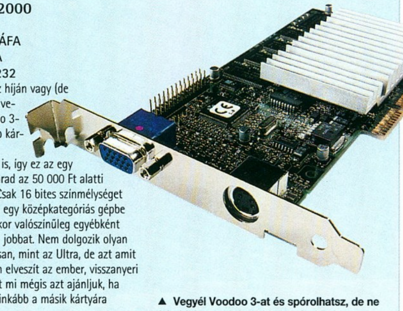


▲ A 3D Blaster Riva még mindig egy fantasztikusan jó kártya, továbbra is sokkolja az agyakat félelmetes képességeivel.

Voodoo3 2000

PCF 76%
27 000 Ft + ÁFA
3dfx / HERTA
☎ (1) 322 2232

Ha igazán pénz híján vagy (de tényleg), akkor vegyél egy Voodoo 3-at. Mivel a jobb kártyák ára eléri a 60 000 Ft-ot is, így ez az egy jó választás marad az 50 000 Ft alatti kategóriában. Csak 16 bites színmélységet támogat, de ha egy középkategóriás gépbe teszed bele, akkor valószínűleg egyébként sem használnál jobbat. Nem dolgozik olyan szépen és gyorsan, mint az Ultra, de azt amit teljesítményben elveszít az ember, visszanyeri forintban. Azért mi mégis azt ajánljuk, ha teheted, akkor inkább a másik kártyára spórolj.



▲ Vegyél Voodoo 3-at és spórolhatsz, de ne feledd, hogy csak 16 bites színeket kapsz.

Imation SuperDisk

20x gyorsabb és 80x nagyobb tárolókapacitással rendelkezik – a floppyk leváltásához igazán jó ötlet, de vajon megállja-e a helyét külső egységként is?



Szép és kompakt egység. De kiábrándító is.



MÁGNESLEMEZEK – HASZNÁLHATATlanok, nem igaz? Fájdalmasan lassú és olyan kevés adatot képes tárolni, hogy már tényleg itt volt az ideje, hogy leváltsa valami. A féltve őrzött régi lemezeiddel pedig kicsempézheted a klotyót.

Az első SuperDisk néhány évvel ezelőtt jelent meg és úgy tűnt, ez lesz a megoldás a floppyk problémájára. Speciális, 120Mb-os lemezeket használ, de olvassa a régi 720Kb-os és 1,44Mb-os lemezeket is.

Néhány, boltban kapható számítógép már ilyennel van felszerelve, de ha a tiéd nem, akkor se hidd azt, hogy kimaradtál a jóból. Legutóbbi variációja külső egységként jelent meg, amit USB porton keresztül csatlakoztathatunk a gépünkhöz. Igazán tetszetős darab és kb. három percünkbe került a meghajtók feltelepítése és az egység beüzemelése a doboz kinyitása után.

Ha már egyszer minden működik, akkor nem is kell mást tennünk. Sehol egy új ikon a Vezérlőpultban, sehol egy új segédprogram, egyszerűen csak van egy újabb drive a gépünkben, amit a szokásos módon használhatunk. Menthetünk rá fájlokat, másolhatunk rá stb. A 120Mb-os lemezek lényegesen gyorsabbak, mint a hagyományosak (állítólag 19-szer gyorsabbnak kellene lenniük). Valójában azonban, a mi tesztgépünkön a hagyományos lemezek is csak 15%-kal voltak gyorsabbak.

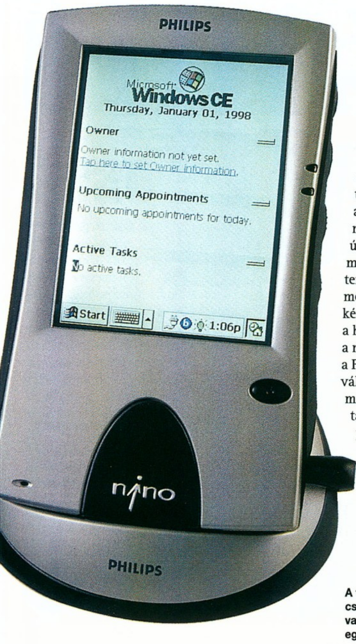
A hasonló termékekkel való összehasonlítás, mint például az Iomega Zip drive, még kedvezőtlenebb eredményeket mutat. Méréseink szerint a SuperDisk 20Mb-os átviteli sebességre képes percenként. Ez sok szempontból elfogadható eredmény, de lényegesen kevesebb annál a 30Mb/perces értéknél, amit az USB-s Zip drive elért. És ha tényleg hasonló áron jelenik meg a 250Mb-os, USB-s Zip drive, akkor aztán végképp gyengécskének fog tűnni. A hagyományos lemezeket is képes olvasni, de amíg a gépekben úgyis van ilyen egység, akkor ez miért érdekelne bárkit is?

A SuperDisk segítségével készíthetünk titkosított lemezeket is, amit senki más nem képes olvasni, de vannak nagyon jó szoftveres megoldások is erre, ha már valakinek enynyire fontos a biztonság. Ha le akarod cserélni a floppy drive-odat, akkor az olcsóbb belső verzió megvétele egész jó ötlet, de külső egységként nem versenyképes a piac többi résztvevőjével. **PCF**

Imation SuperDisk	Pro és kontra	Bizonyítvány
£152 (kb. 60 000 Ft)	✓ Könnyen telepíthető	**64%**
Imation	✓ Titkosított lemezek	
www.superdisk.com	✓ Robusztus kialakítás	
	✗ Korlátozott kapacitás	
	✗ Alacsony teljesítmény	

Philips Nino 500

Ha az egész világot a tenyeredben akarod hordozni, akkor a Nino egy jó alap lehet. Közelharchoz viszont inkább a marokkövet ajánljuk.



A fényképen igazán csinosnak tűnhet, de valójában nehezebb, mint egy kődarab.

SZERETNÉD, HA ÚTközben is veled lenne az összes számodra igazán fontos információ? Nos, akkor a Nino 500 egy neked való, tökéletes útitárs. Szép és kényelmesen simul az ember tenyerébe, de tömege és mérete egy idő után elég kényelmetlenné teszi a használatát. Ahogyan a notebookok is, a PDA-k is divatossá váltak, bár ugyanúgy megvannak energiaellátás és teljesítmény problémái, mint azoknak. Az előírt nyolc órás üzemidő a teszttek alatt beigazolódott, de erősen lecsökkent, ha a Ninovoice opciót is használtuk. Ennek segítségével hangutasítással elindíthatjuk a kívánt programot, de szerintünk kényelmetlen a használata. Elég kellemetlen parancsokat üvölteni egy dobozba az utcán vagy egy zsúfolt vonaton, még akkor is, ha sok kretén ezt teszi a mobiltelefonjával.

Egyik legnagyobb pozitívuma az 500-asnak 256 színű kijelzője, bár ez sajnos nem elég világos és nem minden program használja. Ettől még nem lesz használhatóbb, de sokkal jobban néz ki, mint az elődök monokróm kijelzői.

Kezelőfelülete a Windows CE-nek köszönhetően ismerős. Bár a programok indítása és leállítása nem olyan gyors, mint amilyen lehetne, köszönhetően a 75MHz-es Toshiba processzornak valamint a 16Mb RAM és 16Mb ROM-nak. Az ActiveSync funkció elvégzi az asztali számítógép és a Nino közti szinkronizálást, ráadásul egész jól dolgozik. A neveket, a határidőnaplót, a teendőket és a leveleket is szinkronizálja egy olyan programmal, mint például az *Outlook*, amikor az ember akarja, vagy meghatározott időpontokban vagy akkor, amikor a számítógép észleli, hogy csatlakoztattuk hozzá a Ninót.

A Calligrapher kézírás felismerő még a rondább kézírást is képes azonosítani és lényegesen jobb és gyorsabb módja az adatbevitelnek, mint a képernyőn megjelenő billentyűzet. A Nino 500 igazán hasznos kis kézi szerkentyű, mindenkinek ajánlanánk, amennyiben egy kicsivel könnyebb és gyorsabb lenne. Így nem tökéletes ugyan, de nagyon sok szempontból megéri az árát. **PCF**

Philips Nino 500	Pro és kontra	Bizonyítvány
£380 (kb. 150 000 Ft)	✓ Szép külső	**70%**
Philips	✓ Kézírás felismerés	
(1) 214 2392	✓ Tökéletesen integrálható a PC-kkel	
www.nino.philips.com	✗ Lomha	
	✗ Túl nehéz	

Tér – Zene – Különkiadás

Két dimenzióban hallgatni a zenét, az rendben van, de mi van akkor, ha szeretnéd a DVD-det vagy a Quake 3-at térben is hallani? Nos, akkor érdemes beszerezned valami ilyesféle jószágot.

Ismered a célt. Megvan hozzá minden szükséges dolog, igaz? DVD, fantasztikus 3D-s hangkártya, és egy jó nagy képernyő, amin a játékokat vagy a filmeket nézheted. De akkor mit keres az asztalodon az a két csip-csup hangfal? Egy olyan hangfalkészletre lesz szükséged, ami képes azt a hangzást nyújtani, amit megérdemelsz. Egy repülőgép morajló basszus hangja igazán jó, de nem lehengerlőbb, ha az egész körülötted robajlik? A digitális térhatású hangzás, ami erre képes, és mi mindig igyekszünk a legjobban képben maradni.



Asztali színháznak hívják, de azért egy igazi színházban nem állná meg a helyét. Valószínűleg lázadás törne ki a színházlátogatók között.

Desktop Theatre 5.1 Digital

Egyenesen a nagyok közül. Azt vártuk, hogy kapunk egy mélynyomót és öt szélső hangsugárzót. Ezt is kaptuk és még jóval többet. A hátsó hangszórókhoz állványt, a többiekhez kisebb lábakat, egy halom CD-t, egy csomó kábelt, és a kelleténél több műanyag zacskót.

Ez a magyarázat a hatalmas dobozra is, mivel a hangszórók maguk igazából kis kockák, egy mágneslemeznél valamivel kisebb minden oldaluk. De mihelyst üzembe helyezzük őket, valószínűleg mindenki el fog feledkezni a méretükről.

A DVD filmek hangzása nagyszerű, amit leginkább a mélynyomó vaskos, kövér hangzásának köszönhetünk. A kezelőszervekkel el kellett bajlódnunk egy kicsit, hogy megkapjuk a legjobb hangzást, de ez is a móka része. A zenei CD-k is fantasztikusan szólalnak meg, főleg ha a hátsó hangszórókat is feltekerjük. Akkor aztán nincs menekvés. Az első személyű lövöldözős játékok esetében egy kicsit hátborzongatónak találtuk a dolgot, sokkal reálisabbá válnak ezek a játékok, ha halljuk a rakétát a fülünk mellett elsuhanni. Nem éppen a legjobb a maga nemében, de igazán figyelemreméltó hangfalkészlet. Főleg, ha az árát is megnézzük.

Cambridge Soundworks Desktop Theatre 5.1 Digital 74 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Bizonyítvány
Creative Labs	✓ Kis méretű hangszórók	80%
(1) 800 12 222	✓ Kellemes hangzás	
www.soundblaster.com	✓ Jó ár	
	✓ Elfogadható hangerő	
	✗ Nem túl jó teljesítmény	

Altec Lansing ADA 880



Szürke, csúnya, értékelhetetlen. Az ADA 880 igazán nem illik a mezőnybe, de legalább jól szól.

Az előző hónapban (Hogy nincs meg az a szám, ugye viccelsz? Azonnal hívd a szerkesztőséget!) az Altec Lansing vitte el a győztesnek járó tortát a mélynyomós hangszórók versenyében. Az ADA 305 kapta az aranyérmet egy meggyőző 91%-os eredménnyel, olyan vetélytársakat utasítva maga mögé, mint a Labtec és a Logitech. Habár már ezek is a térhatást próbálgatják, a mostani verseny élmezőnyének a közelébe sem érnek.

A számítógéphez egy jackkábelen vagy koaxiális SP-Dif kábelen keresztül csatlakoztathatjuk az óriási mélyládát, amiben a mélynyomó kapott helyet és egy basszus csatorna oldalt, hogy még mélyebb legyen a hangja. A négy szélső hangszóró (nincs középső, srácok!) jackkábelen keresztül csatlakoztatható ennek hátuljába. A hátsó hangszórók nem éppen szépek, de legalább jól szólnak. A mezőnyhöz képest egyébként is megfelelő a hangzása, de ha látnátok is a hangfalakat a valóságban... A szemközti hangfalpár igazán csúnyácska lett, kb. olyan a hatásuk, mint a kopaszodó nagybácsinak, aki mindig nyálas puszikat ad. Mindegyik tisztán szól és jól kiegészítik a dübörgő basszust, ami a mélynyomóból tör elő, de a középső hangszóró hiánya és groteszk külsejük egy DVD film esetében már jelentősen lerontja az összhatást.

Altec Lansing ADA 880 89 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Bizonyítvány
Altec Lansing	✓ Elfogadható, tiszta hangzás	74%
(1) 266 6059	✓ Kemény basszus	
www.altecmm.com	✓ Jól elhelyezett kezelőszervek	
	✗ Csúnya, mint a bűn	
	✗ Csak négy hangszóró	

VideoLogic Digitheatre



a Digi-
re. A leg-
választás,
/D-t
z nézni.

NAGY, SZÜRKE, HANGOS ÉS NAGYON-nagyon darabos. Ez mind a Digitheatre. Szerintünk a DVD szerelmeseinek szánták és azoknak, akik bazi nagy hifi-toronnyal rendelkeznek otthonukban, nem pedig az egyszerű PC-s embereknek.

A bemenő jelet az LCD kijelzővel felszerelt dobozba kell eljuttatnunk, amit megtehetünk optikai kábelen (nem alaptartozék), koaxiális kábelen (szerencsések azok, akiknek DVD-jén van ilyen csatlakozó) vagy egyszerű hangkábelen keresztül. A Dolby Digital dekóder más kimeneti hangzásokat is támogat, mint például a Dolby Sorround vagy a négypontos rendszer. A hozzá kapott csinos távirányítóval mindenféle jellemzőjét megváltoztathatjuk, a basszus hangerejétől a térhatás kiegyenlítéséig bármit.

A kezelőszervek nagyobbik része a dekóderbe lett elrejtve, néhány mégis arcátlanul a mélynyomó előlapjára került. Például a hangerőt be lehet állítani a mélynyomóból kiálló gombbal is, de ugyanakkor a dekódernek is van hangerő állítása opciója. A hátoldalán van egy egyszerű bemenet is, amivel a DVD-t vagy speciális hangkártyát nélkülözők is kaphatnak némi térhatást, de a pontos, digitális hangzás így természetesen elmarad. Mind az öt külső hangszóró külön-külön csatlakozik a mélynyomó hátuljába, amik mellett ott van a DVD-k hat bemeneti csatlakozója és egy kábel vezet a dekóderhez. Van egy megfelelő méretű egyutas közép hangsugárzó, két hátsó hangfal és két kétutas első hangfal, amiket félben lehet tekergetni jobbra-balra, így is állíthatjuk a hangok irányát.

És a hangja? Jó, sőt inkább nagyon jó. A basszus igazi menydörgés (kifejezetten hasznos a filmeknél), a hangerő pedig felülmúlja a hangszórók méretéből adódó következtetéseket is. Ha igazán kemény vagy, akkor jobb, ha lerögzíted a dobozokat, különben könnyen elmásznak a helyükről. A hátsó hangszórók is elég komolyak ahhoz, hogy mély benyomásokat hagyjanak az emberben, bár nem valószínű, hogy ezt sokan ki fogják próbálni. A szemközti középső hangszóró szól a legtisztábban, a párbeszédeknél igazán nagy hasznukat láthatjuk, a két mellette lévő már jóval zajosabb. Szerintünk az első hangszórókra elfért volna egy kicsivel több mély is, ha az ember az alapbeállításokat használja, de ez inkább csak piszkálódás, mivel egy kevés babrálással elérhető a szerintünk optimális beállítás.

A lényeg az, hogy ha térhatást akarsz, akkor tedd rá a kezed egy ilyenre. Hangos, jól állítható és tisztán szól. Olyan, amit minden zene és hang megérdemel.

VideoLogic Digitheatre	Pro és kontra	Bizonyítvány
£250 (kb. 100 000 Ft) VideoLogic www.videologic.com	✓ Szokatlan külső ✓ Igazán óriási mélyhang ✓ Kiváló dekóder ✓ Nagyon tisztán szól ✗ Kissé drága	87%

Teac Powermax 1000

ÉSZREVETTÉL NÉMI HASONLÓSÁGOT? Például ezek és a VideoLogic hangfalai között? Ha nem, akkor tedd fel a szemüveged, ugyanis ugyanabba a külsőbe került mind a kettő. Ahol különböznek, az a Digitheatre teljes digitális hangzása (azaz a DVD-knél szabvány Dolby Digital támogatása), szemben ezzel, ami leragadt a régi Pro Logicnál.

Olyan ez, mintha ugyanolyan szabványoknak felelne meg, főleg, hogy ugyanazokat a hangszórókat használja. Csakhogy a digitális bemenet hiánya (amit az optikai vagy SP-Dif csatlakozók szolgáltatnak) miatt sosem fogja elérni azt a szintet, amit az előző. Ha valaki zenét vagy egyebeket szeretne hallgatni, akkor öt beépített hangzáskép áll rendelkezésére. Van hozzá távirányító is, ami ugyan felesleges, amennyiben a mélynyomót az asztal alá helyezi valaki, de praktikus lehet, ha a hangfalakat a TV-hez vagy a hifihez akarod használni (ez könnyen megvalósítható, hála a három különböző bemenetnek). Mindent egybevetve nem egy rossz összeállítás ez sem. Ha már van egy Dolby Digital dekódered, akkor hasznos lehet, de ha nincs, akkor DVD-khez nem igazán használható. *PCF*



A hangszórók fantasztikusak, de a mélynyomón lehetne még alakítani.

Teac Powermax 1000	Pro és kontra	Bizonyítvány
£ 170 (kb. 68 000 Ft) Teac www.teac.co.uk	✓ Nagyszerű hang ✓ Távirányító ✓ Több bemenet ✓ Különböző hangzásképek ✗ Nem ismeri a Dolby Digitalt	79%


www.ntec.hu
HALF-LIFE
OPPOSING FORCE
GORDON FREEMAN NEM AZ EGYETLEN EMBER, AKINEK ROSSZ NAPJA VOLT BLACK MESA-BAN.
Emlékszel még a HALF-LIFE félelmetes katonáira?
Most te lehetsz az egyik közülük. Bár eredetileg azért küldtek téged Black Mesa-ba, hogy hallgattasd el Freeman-t, azon kapod magad, hogy ott kell vesztegelned és egy ellenséges – csupán Race X néven ismert – idegen fajjal, és az ellenség számos más változatával harcolsz, csak hogy mentsd a saját életedet.
De, mint katonai szakértő, nem vagy fegyvertelen. Egész raktárnyi új katonai lőfegyvert, kísérleti fegyvert, valamint a halott idegenek harci eszközeit fogod összegyűjteni. És, amint Black Mesa-ban egyre távolabbi területekre jutsz, útközben számos emberi lénnyel találkozhatsz, akikkel vagy baráti, vagy ellenséges kapcsolatba kerülsz.
MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL
SIERRA
Emlékszel még a HALF-LIFE félelmetes katonáira?
Most TE lehetsz az egyik közülük!



Fotó: Amanda Thomas

Akár zöldfülű vagy, akár dörzsölt grafikai guru, lapozz, hogy megtudd, milyen ítéletet hirdettünk a képszerkesztő programok fölött.

Kép-körkép

A sok doboz közül vajon melyikben lapul a legjobb, legkedvezőbb árú, legteljesebb grafikai arzenál az egyszerű otthoni felhasználó számára? Haragos tekintetű művészünk ledobja festékfoltos köpenyét, és próbára teszi négy népszerű program legújabb verzióját.

Képet szerkeszteni PC-n? A képszerkesztés biztosan csak a bonyolult, drága szoftverekkel, fura alakú egerekkel és még ki tudja mivel dolgozó professzionális művészfajtáknak való. Hát, nem egészen. A grafikai programok széles választékával egy jó ideje már a PC-k is büszkélkedhetnek, akár otthoni, akár professzionális használatról van szó.

A legújabb programok gondos fejlesztőmunka eredményei, olyannyira, hogy akárki – abszolúte akárki – a kisujjából ráz-hat ki olyan alkotásokat, amelyekre még a jó öreg da Vinci is büszke lenne.

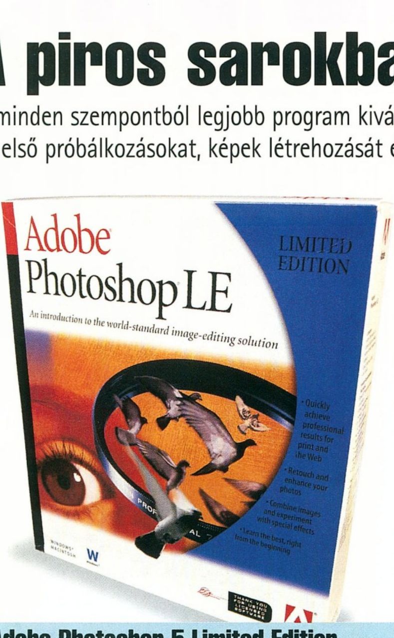
Miért foglalkozik a *PCF* a képszerkesztő programokkal? Nos, hát azért, mert a szkennerek és a digitális fényképezőgépek annyira elterjedtek és olcsók, hogy a legtöbb gyártó legalább egyiküket a standard PC csomaggal adja. A web olyan globális színtér, ahová bárki felteheti művét, ezt pedig PC-tulajdonosok milliói használják ki. A tintasugaras nyomtatás már megfizethető, és olyan minőségű, hogy házi kiadványunknak semmi szégyenkeznivalója nem akad nyomdai társai mellett. S egy döntő érv: az emberek szeretnek képekkel babrálni. Ha van számítógéped, de nem használsz grafikai programot, mert attól félsz, hogy nehéz megtanulni vagy drága mulatság, sok értékes kreatív energiát hagysz kihasználatlanul. A termékek skálája széles, a lehetőségek pedig határtalanok.

A teszthez azért éppen ezeket a programcsomagokat választottuk, mert mindegyik elérhető árú, és nagy tapasztalatokkal rendelkező vállalatok fejlesztették ki őket. Mindegyik program szériája harmadik vagy negyedik darabja, hasonló programok összeolvasztása, vagy nagy programozói gyakorlat hozadéka, ezért mindegyiküknél követelmény a rendkívül magas tudásszint, az egyszerű, logikus felépítésű felhasználói felület és a hatékony, kifinomult eszköztár. Az értékelésnél minden esetben vizsgáljuk az installálás és a használat egyszerűségét, a dokumentáció minőségét, fontos szempont ezenkívül a könnyű megtanulhatóság, a teljesítmény, a sokoldalúság és az ár.

▸

A piros sarokban...

A minden szempontból legjobb program kiválasztásához három fontos területet vizsgáltunk meg: az első próbálkozásokat, képek létrehozását és manipulálását, valamint a webes grafikák készítését.



Adobe Photoshop 5 Limited Edition

Adobe (1) 392 0700 www.adobe.com

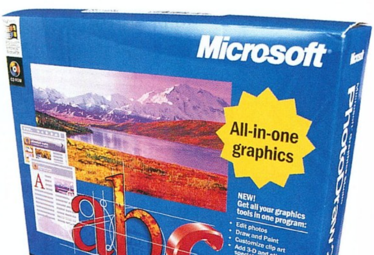
Az Adobe Photoshop 5 LE a bimbózó grafikai tervezők álma, bevezető minden képszerkesztők atyjához, a Photoshop 5-höz. Az Adobe kitartó jelenléte a kiadványszerkesztő- és a tervezőprogramok területén páratlan: piacvezető szoftvereinek új verzióit folyamatosan fejleszti. A szoftveriparban az Adobe befolyása óriási, valószínűleg csak a Microsoft előzi meg, hatalmas tapasztalata pedig minden egyes új termékében érezhető.



Paint Shop Pro 6

31 890 Ft + ÁFA Jasc (1) 329 2737 www.jasc.com

A Jasc a Paint Shop Pro 4-gyel jött, látott és győzött az otthoni képszerkesztők piacán. Megfizethető, felhasználóbarát programot kínált, amellyel az amatőr is profi kinézetű képeket készíthetett, mindezt csekély 17 790 Ft-ért. Az eszközök és effektek választéka minden új verzióval tovább bővült, a csúcspont a Pro 6. A Jasc jelenleg a Uleaddel verseng az otthoni piac birtoklásáért.



PhotoDraw 2000

38 690 Ft + ÁFA Microsoft (1) 267 4636 www.microsoft.com

A Microsoft a PhotoDraw 2000-rel először merészkedik a képszerkesztés ismeretlen vizeire. Az ismertetők szerint a PhotoDraw 2000 komplett grafikai program, az Office család tagja, rajzoló és fotóretusáló alkalmazás egyben, s ugyanolyan könnyen használható, mint az Office.



PhotoImpact 5

34 490 Ft + ÁFA Ulead (1) 329 2737 www.ulead.com

A Ulead nagyrészt jótékony hatású OEM akcióinak köszönhetően foglalhatta el tekintélyes pozícióját a képszerkesztők piacán. Az olyan programokat, mint például a PhotoImpact 3 SE, a PhotoImpact 4 SE és a Photo Express, jó pár gyártó csomagolja szkennerei, digitális kamerái és tintasugaras nyomtatói mellé.

Kezdetek

Lássuk hát, mennyire nehezek a kezdeti lépések frissen vásárolt programunkban.

Photoshop 5 Limited Edition

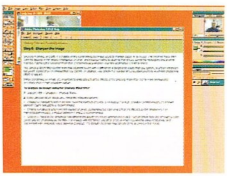
Általában nem rajongunk a vaskos, 252 oldalas kézikönyvekért, de a *Photoshop*-é bebizonyítja, hogy az első benyomások néha csalnak. Ha már mindenképpen muszáj hosszú kézikönyvet csinálni, hát az legyen ilyen: tiszta, könnyen érthető és kimondottan olvasmányos. A különböző fejezetek logikusan követik egymást, és telis-tele vannak okos módszerekkel és trükkökkel, amelyek azt a célt szolgálják, hogy minél jobban kiaknázhassuk a *Photoshop*-ban rejlő lehetőségeket. A könyvhöz jár egy gyors eligazodást segítő kártya is, az összes gomb és festőeszköz használatának tömör leírásával. A help félreérthető terminológiától mentesen tartalmaz mindent, amit a működtetéshez tudnod kell. Az általunk kitalált összes kérdésre volt válasz az indexben, mindig egyszerűen és világosan megmagyarázva.

A *Photoshop LE* installálása gyerekjáték volt – könnyű és gyors, s nem záporoznak rád az ostoba kérdések és fenyegetések, ha netalán nem akarod azon nyomban regisztrálni magadat. Az egész csomag csupán 13Mb-ot foglal el értékes elektronikus telkeden, így nem fenyeget az a veszély, hogy PC-d csak árnyéka marad korábbi önmagának.

PCFormat vélemény 24/25



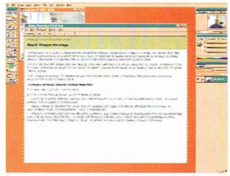
Az Adobe online help-oldalai nem tesznek jót az önbizalmadnak - tömegesen jönnek figyelmeztetések mindenféle "issue"-ról.



A help megmutatja hogyan kellene csinálni. Az Adobe világos és lényegretörő.



A helpben rendkívül könnyű navigálni és gyakorlatilag minden benne van.



A Jasc website-ján (www.jasc.com) még egy csomó más hasznos információ van.

Paint Shop Pro 6

A Jasc gondosan ellátja a PaintShop *Pro 6*-ot egy 350 oldalas kézikönyvvel. Ez fájdalmasan részletes, ellenben nem túl érdekfeszítő, és kevéssé valószínű, hogy az olvasók érdeklődését felcsigázza. Egy rövid, tömör összefoglaló a fontosabb dolgokról elkelne, de ilyen nincsen. Az eszementen nagy kézikönyv mellett átnyálazásra vár csekély 160 oldalas öcsikéje, a GIF képek készítéséről szóló *Animation Shop*.

Az installálás megy, mint a karikacsapás, de a *PSP* a többi programtól eltérően felkínálja a digitális fényképezőgép segédprogramja installálásának a lehetőségét is. Így fölöslegessé válik egy harmadik eszköz beszerzése a fényképek letöltéséhez. Tapasztalataink szerint a legtöbb hagyományos módszer nagyszerűen megteszi, de nem egy rossz elgondolás és kevés helyet foglal.

A képböngészőt szerencsésen kicsinosították, ellátták fájlkezelő funkciókkal, drag-and-drop rendszerrel és az utoljára használt fájlok elérését megkönnyítő (na láss csodát) utoljára-használt-fájlok opcióval. A help átfogó, bár kezdők számára nem mindig elég-gé világos.

PCFormat vélemény 19/25

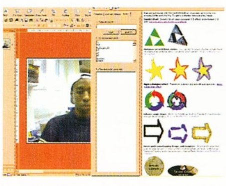
PhotoDraw 2000

A Microsoft PhotoDraw 2000 három CD-ből áll, de ebből az installáláshoz szerencsére csak egyre lesz szükséged, a másik kettő a clip-art szekciót és a kiegészítő baromságokat tartalmazza. Ha a terjedelmes clip-art könyvtárat óhajtod használni, be kell tenned a megfelelő CD-t. A CD csere-bere mindig nyűg, de jelen esetben, 20 000 képpel a könyvtárban egyszerűen elkerülhetetlen.

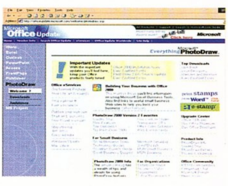
Ha megnyitod a helpet, a *PhD 2000* felére nyomja össze a képernyődet és a másik felét teljesen beborítja az átvariált helppel. A sok más program által használt "mindig felül" módszert, amely nem akadályozza a képszerkesztés folytatását összehasonlíthatatlanul hasznosabb lenne. Maga a help viszont hibátlan.

A 130 oldalas kézikönyv nagyszerűen ötvözi a hasznos tanácsokat a lépésről-lépésre haladó utasításokkal. Nincsen rövid összefoglaló táblázat, de ezért bőven kárpótolnak a programon belüli eligazítások. Mindent összevetve, a *PhD 2000*-rel könnyen megy az ismerkedés. Az igazat megvallva, mindannyian olyan elégedettek voltunk a könnyen kezelhető programmal, hogy szinte narkotikus mámorba süllyedtünk, ahol az álom és a valóság valami leírhatatlanul iszonyatos, gusztustalan örvénnyé kavarodott össze. Vagy lehet, hogy nem kellett volna megenni a múlt heti majonézes salátát? Ajaj...

PCFormat vélemény 20/25



Az egyébként hasznos help lelkiismeret-furdalás nélkül eltakarja a képernyő nagy részét. Meg a Gézát is.



Ugorj át az officeupdate.microsoft.com/welcome/-photodraw.asp címre további tanácsokért.

PhotoImpact 5

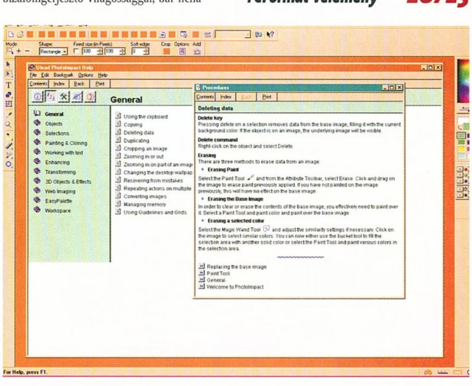
Az Ulead legfrissebb programja gond nélkül vezet be a használat rejtelmeibe. Az installálás nemes egyszerűséggel zajlik, s az alkalmazás általában kevés helyet foglal el a merevlemezen. A kézikönyv jókora, de világos és érthető. Lépésről-lépésre követhető utasításokat kapunk az eszközök használatához, nem úgy, mint a *Photoshop 5 LE* módszer-központú könyvében, így inkább használat közben válik be.

A Ulead a szokásos help helyébe saját jól használható kezelői felületét tette, amely tartalmazza a következő négy kategóriát is: a *PhotoImpact* használata, referencia, tankönyv, kapcsolatba lépés az Uleaddel. A helpben a legtöbb témáról szó esik, bizalomgerjesztő világossággal, bár néha takarékoskodik az alapvető részletekkel, amelyek a kezdő számára hasznosak, vagy egyenesen nélkülözhetetlenek lennének.



Ezt a programot is vaskos kézikönyv kíséri, ami viszont kristálytisztán érthető.

PCFormat vélemény 20/25

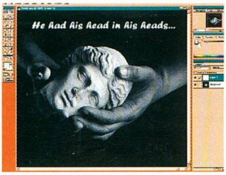


Ha a *Photoshop 5*-höz hasonlatos gyakorlatias megközelítésre számítasz, akkor a *PhotoImpact* először talán megdöbbent a lépésről-lépésre módszerű trükkjeivel. Még egy tökfej is megérti. ▸

Képek létrehozása és szerkesztése

Photoshop 5 Limited Edition

A filterek választéka elég széles, és a legtöbbjüket meg lehet nézni preview-ban, mielőtt alkalmazod. A csúszkákkal pontosan elvégezheted a beállításokat – fényesség, szín, színezet, telítettség, világosság és színegyensúly, a precíz kiválasztó és maszkoló eszközök pedig pontosan definiálják a módosítás céljából kiválasztott területeket. A festő és retusáló eszközök kínálata messze áll a széles-től, de többnyire megteszi. A rétegezés logikus kivitelezése ennél a programnál a legjobb. Segítségével meglehetősen komplex képeket hozhatsz létre viszonylag könnyen, és a folyamatot végig kézben tarthatod. A *Photoshop* elég gyorsan hajtja végre



A minták azt mutatják meg, mit tudnánk elkészíteni akkor, ha a program kellő mennyiségű eszközt tartalmazna.

a legtöbb effektet, a leginkább erőforrás-igényeseket kivéve, és ha van preview, azt egy pillanat alatt behozza.

Néhány alapvető eszközt azonban, mint például a színátmenet, gyatrán használ. Egyesek meg teljesen hiányoznak, nincs például vektorgrafika, képkivágás, torzítások és keretezés. Érdekes módon a *Photoshop* csak egy műveletet képes visszavonni. Ha olyasmit szeretnél megváltoztatni, amit két vagy három művelettel korábban csináltál, és az eredményt nem egy kitörölhető külön rétegre tetted, akkor ott vagy, ahol a part szakad.

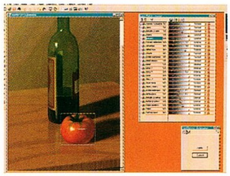
A szöveg-eszköz szintén súlyos fogyatékosságokkal bír. A szöveg azon nyomban meghal, ha begépelted és rátetted a képre. Itt nincs preview s marad az ősrégi módszer: tervezés-alkalmazás-törlés-újrapróbálás. A *Photoshop* sajna nem mutatja meg az eredményt teljes életnagyságban, ezért amikor kiválasztasz egy filtert, az eredményt csak egy kis kép jelzi, az is csak ritka esetekben. Akkor is keresőképeket láthatunk, amikor fájljaink után böngészünk a könyvtárakban.

PCFormat vélemény 26/50

Paint Shop Pro 6

Ez a kis kedvenc eszement mennyiségű gombot, menüt és lebegő palettát tár eléd, de logikusan elrendezve. Hamar hozzászoksz a kezelői felülethez, amelyet bizonyos mértékig testre is szabhatsz. A lebegő paletták könnyen kezelhetők, és nem dokkolhatók és nem eléggé intelligensek ahhoz, hogy a képernyőről ne lehessen lelógatni őket.

A *Paint Shop Pro* legfigyelemreméltóbb tulajdonsága a vektorkezelés. A legtöbb kép a weben GIF vagy JPEG, ami a pixelek kezeléséből adódóan nagy, lassú és nehézkes. Ha ezt még fel is akarnánk nagyítani, abból színes kockahalmaz lenne. A vektorábrák ezzel szem-



Ennek a képnek a bonyolultsága teljesen rejtve marad, hála a kiváló rétegkezelésnek.

ben sokkal hatékonyabban közelítenek a kérdéshez: az alakzatokat síkidomok és matematikai görbék írják le, minek eredményeképp a felhasználó a végletekig torzíthatja az ábrát, akkor is tisztán felismerhető és éles marad.

Az új verzióban tonnaszám találunk új vagy feljavított funkciókat, beleértve a jobb rétegkezelést, a vektoros szövegkezelést, akár görbék mentén is, és az újszerű képtubust, amelynek segítségével képekkel festhetünk. A *Paint Shop Pro 6* tág lehetőségeket kínál a színátmenetek terén, egyedülálló ecsetválasztékkal kápráztat el, új távlatokat nyit a testre szabásban és gazdagon ellát bennünket mintákkal és filterekkel.

Az *Animation Shop 2* a csomag része és az animációban válik hasznunkra. A csomag része még egy böngésző, amely a *Windows Explorer*-hez hasonlóan, fastruktúrában tárja elénk lemezünk tartalmát, legalább is ami a képeket illeti. A Batch (köteg) átalakítások lehetővé teszik számtalan fájl átalakítását automatikusan egyetlen formátumra.

PCFormat vélemény 49/50

PhotoDraw 2000

Ezt a programot az Office család tagjaként kínálják: megvan az ismerős MS felhasználói felület, az akklimatizáció pedig azonnali. Ha előveszel egy új vásznat és húzol egy pár ecsetvonást, meglepődsz, hogy milyen nagyszerűen alkalmazza a Microsoft a vektoros technikát. Aztán meg is döbbensz, hogy milyen zsibbasztóan lassan dolgozza fel a program vektorrá alakított műalkotásodat.

A program legnagyobb hátulütője a lassú rajzolás, a filterek és effektek komótos végrehajtása. A teljesen objektumalapú működés féktelen étvággyal falja gépünk erőforrásait. A megadott minimális konfiguráció (P 166, 32Mb RAM) hihetetlenül optimista becslés bárki számára, aki a *PhotoDraw*-t komolyan szeretné használni képszerkesztésre. Ha egy kicsit keresgélsz, rengeteg lehetőséget



A szerkesztett kép kicsinyített másain láthatod az effekt eredményét. A kép a csúszkákkal módosítható.



A vektoros festőeszközök professzionálissá alakítják ecsetvonásaidat.

találhatsz, s az eredmények néha meglepőek. Húzz az ecsettel egy hanyag vonalat a vásznon, és a *PhotoDraw* gyönyörűen – noha némi flegmával – átalakítja azt a számos művészi vagy fényképhűségű ecsetvonás stílusára.

Minden egyes effekt külön rétegnek számít, és egy kattintással kiválasztható. A rétegeket nem kezeli külön paletta, láthatatlanná sem tudjuk tenni őket, de ez csak apró hiba.

A *PhotoDraw* legjobb szolgáltatása az ún. Designer Effects, azaz grafikai tervezői effektek. Nagyjából úgy működnek, mint a *PhotoImpact*-ben, de itt szervesebben illeszkednek a programba. Az effektek kínálata szédítő, a testre szabás és kezelhetőség pedig szívderítően magas színvonalú.

PCFormat vélemény 44/50

PhotoImpact 5

Avonzó és rendezett felhasználói felület a *PhotoImpact 5*-ben sajnos csak a felszínes csillogás. Az Ulead által megálmodott esztétikailag vonzó kezelői felület sajnos a hatékony kezelhetőség rovására ment. Találunk néhány festő, kitöltő és mázoló eszközt, valamint egy rakat filtert és effektet. A megfelelő eszközt könnyen kiválaszthatjuk, de a hatását kézben tartani már nem egyszerű feladat. A paletták – ha végre sikerül megtalálni őket – kezelhetetlenek és a beállítások száma kétségbeejtő.

A rétegek kezelése kicsit elnagyolt és csak felszínesen érinti ezt a kérdést a kézikönyv vagy a help. Importálhatunk vektor alapú illusztrációkat, de ez egy meglehetősen fölösleges szolgáltatás, mivel a vektoros rajzokat inkább olyan programban szereti manipulálni az ember, ami erre rendes lehe-



A filterek, mint például ez az olajfestmény is, teljességgel élethűek. Nézd csak meg ezt a bájos kis szőrőst.



A *PhotoImpact*-ben a szövegeffektek teljes arzenálja vár, ahol mindenki találhat kedvére valót.

tőséget ad. Amint a vektorok szóba kerülnek, rögtön ott tolonganak az objektumok is – legalábbis azok, amiket a *PI5* így hív. Azaz bármi, amit a képre illesztesz. Az objektumok valahol félúton vannak a vektoros és pixeles képek között, elméletben ötvözve a vektorok rugalmasságát a pixelek variálhatóságával. Gyakorlatilag a szegényes megvalósítás eredményeként az objektumok a *PhotoImpact 5* egyik legkomolyabb hibájaként róhatók fel.

Az Ulead *PhotoImpact* mindig is a kellemes szövegkezeléséről volt híres és ez az 5-ös verziónál sincs másképp. A szöveg mindaddig szerkeszthető marad, amíg a kép nyitva van, vagy olyan formátumba nem mentjük, ami ezt lehetővé teszi. Ha jobb lenne az objektumkezelése, elengedhetetlen kellék lenne a grafikusok asztalán.

PCFormat vélemény 34/50

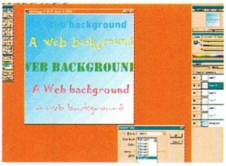
Webgrafika

Photoshop 5 Limited Edition

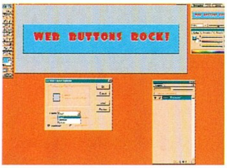
Az Adobe Photoshop meglehetősen szegényes a webes eszközök tekintetében, éppen csak a szűkre szabott minimumot nyújtja, semmi mást. Képeket behozhatunk a TWAIN forrásokból, úgyis, mint digitális fényképezőgépekből és szkennerekből. Találunk előre definiált színtáblákat, hogy biztosan csak a böngészőkben megjeleníthető színeket használjuk. Találunk a programban átlátszóságot is, így a webes grafikák szépen beleillenek a háttérbe, és különböző erősségű tömörítéssel menthetjük el őket.

Sajnos itt véget is érnek a *Photoshop* webes szolgáltatásai. Nincsenek benne olyan modembarát szolgáltatások, mint a képszeletelés vagy animáció, ami azért ma már alapszinten elvárható egy tisztességes képszerkesztő programtól. Egy szépreményű csomag súlyos hibája.

PCFormat vélemény 16/25



A *Photoshop* felkínálja, hogy csökkentsd a kép színmélységét egy böngészőbarát színtábla segítségével.



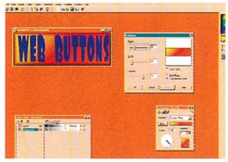
Ez hozzávetőleg az, amire a *Photoshop* szegényes webes eszköztára lehetőséget teremt. Szánalmas.

Paint Shop Pro 6

A webes eszközök széles skálája tárul itt elénk. Megtaláljuk az átlátszóságot, a digitális vízjeleket, a színtáblákat, gombkészítő eszközöket és egy háttérminta készítő funkciót, ami megkönnyíti az életünket és a háttérminták készítését.

A *PSP6* színválasztója más, mint a szokásos Windows színkeverő, mert a megszokott módozat mellett kiírja a színek RGB, HSL, decimális és hexadecimális értékeit is. A *PSP6* minden lényeges részletet eltárol a képekről. Ezeket töméntelen különböző fájlformátumba menthetjük el, mindegyik más kódolással, és némelyik több különböző szintű tömörítéssel. Az egyik funkció segítségével a minták átalakíthatók úgy, hogy ha ismétlődnek, akkor sem látszik meg az illesztés helye. Ezeket a mintákat utána a kitöltő eszközzel használhatjuk színezésre.

PCFormat rating 24/25



A gombok és hasonlók készítését szolgáló eszközök egyszerűek és hatékonyan kezelhetők.

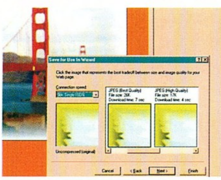


Az alapvető választási lehetőségeket, mint például a tömörítés, mentéskor kínálja fel a program.

PhotoDraw 2000

A web tekintetében a Microsoft megközelítése az Uleadéhoz hasonlítható: minél kevesebb babrálás. A File menüben megtaláljuk az ezermester Save for Use In parancsot, ahol megadhatjuk, hogy mire akarjuk használni a képet, a program felkínálta öt különböző lehetőségből. Van itt web és kiadvány egyaránt. A Sablonok segítik a gyakori feladatokat, bannereket és gombokat egyaránt. A rövid varázslók végigkísérnek a munkafolyamaton, ahol választhatunk hátteret és megadhatunk szöveget. Ez jól működik, de azért valószínűleg sokan a kézi módszer mellett maradnak.

A standard fájlformátumok itt is rendelkezésre állnak mentéskor, különféle tömörítési hatékonysággal, ezenkívül a programban találunk fekete-fehér képkészítési lehetőséget és böngészőbarát színtáblát.



A Save For Web varázsló megbecsüli a letöltési időt a különböző tömörítési metódusoknál.

PCFormat vélemény 17/25

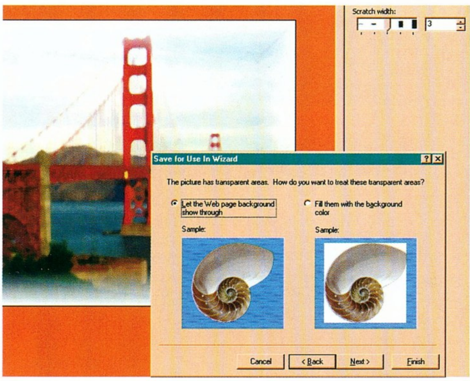
PhotoImpact 5

Az egyik legötletesebb szolgáltatása a Quick Command Panel (gyors parancs panel), ami lehetővé teszi, hogy a gyakran használt parancsokat egy helyre gyűjtsük. Ez különösen a webes képeknél tesz jó szolgálatot, hiszen itt fordul gyakran elő, hogy a képeket át kell méreteznünk, rá kell tenni egy effektet, csökkenteni kell a színmélységet, majd el kell menteni valamilyen webes formátumban, előre megadott tömörítési minőségben. Ha mindezt egy lépésben tehetjük meg, az sok időt takaríthat meg egy webmesternek.

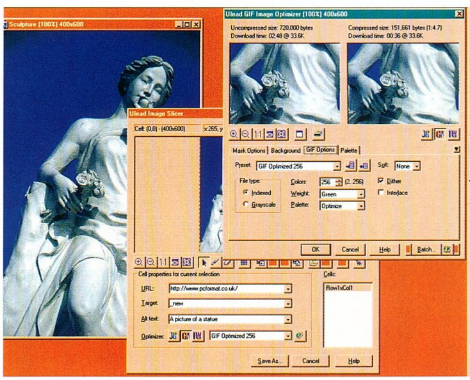
A *PhotoImpact 5* másik szolgáltatása a kézhezálló Component Designer, ami a Java Rollover Assistanttal együtt remek aktív webes grafikákat hoz létre.

A *GIF Animator 3* felelős az animációkért, amelyek a *PI5*-ben megnyitva képkockánként jelennek meg. A megfelelő HTML kódot a program automatikusan létrehozza, a végeredmény pedig egy gomb, ami reagál arra, ha az egér fölötte van. Hasznos még a képszeletelő is, ami a nagyobb képeket feldarabolva csökkenti a letöltéshez szükséges időt, míg az automatikus gombkészítő a képeket egy előre meghatározott formára alakítja. Az Ulead törekvése, hogy minden lehetséges munkafolyamatot automatizáljunk, dicséretes elmélet, de a gyakorlatban makacs és rugalmatlan.

PCFormat vélemény 17/25



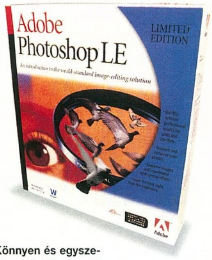
A *PhotoDraw* varázslói segítséget nyújtanak, például az átlátszó hátterű képek készítésében.



Az Image Slicer (képszeletelő) felszabdalja a képet gyorsabban letölthető darabokra, mint kés a vajat. ▶

Összegzés

Most, hogy elfogyasztottad a menüt, jöhet a csemege.



Könnyen és egyszerűen csinálhatsz vele – szinte semmit.

Photoshop 5 Limited Edition

A program elindítása után rögtön érezhető a felhasználói felület mögött rejtőző hatalmas és szerteágazó tudás. Áttekinthető és logikus a legördülő menük rendszere, az lebegő paletták pedig illedelmesen meghúzzák magukat a képernyő szélén. A rengeteg lehetőség között könnyű eligazodni, a menükben és az eszköztárakban mindent pont ott találsz meg, ahol várnád. A felhasználói felület kiforrott, láthatóan hosszú finomítások eredményeként jött létre.

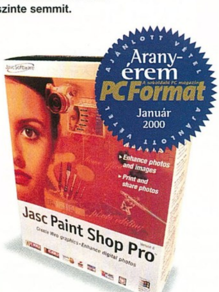
A dokumentációról, a felhasználói felületről és a helpről egyaránt süt a profizmus, de ezzel vége is a dicséretnek. Az összes többi tesztelt programmal ellentétben a *Photoshop 5 LE* szándékos visszafejlesztéssel készült, hiszen nem más, mint a *Photoshop 5* lebutított változata. Ha a számítógépes képszerkesztés tudomány lenne, a *Photoshop* volna e tudomány rőtszakállú professzora, az *LE* viszont sajnos csak tejfelesszájú demonstrátor lehetne mellette.

Az Adobe szerint az *LE* lépés a teljes verzió felé, az otthoni felhasználót azonban ez vajmi kevéssé vigasztalja, számára a valódi *Photoshop* valószínűleg örökre elérhetetlen álom marad.

Photoshop 5 LE
Adobe — (1) 392 0700
www.adobe.com
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb, Win 9x
Ha tényleg: 32Mb

Pro és kontra
✓ Nagyszerű dokumentáció
✓ Gyönyörű felhasználói felület
✗ Sok funkció hiányzik
✗ Nincs vektorgrafika
✗ Szegényes webes eszközök

Vélemény: 66%



A nemjóját, ez a program egyre jobb!

Paint Shop Pro 6

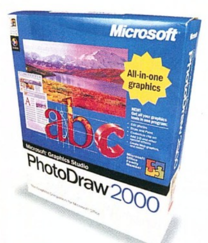
Akár egy palack minőségi vörösbort, a *PSP*-t is megérlelte az idő. Az egymást követő verziók nemcsak egyre többet tudnak, de egyre rugalmasabbak és kezelhetőbbek is, ami nem minden általunk tesztelt alkalmazásról mondható el. A program legnagyobb hátulütője, hogy nehéz bánni a csalafintán viselkedő eszköztárakkal, de ha egyszer megtanultuk kezelni, szinte verhetetlen.

Csaknem mindegyik részterületen van a *PSP*-nél jobb a tesztmezőnyben, de talán egy versenytársnak sincs ilyen kevés hibája. A *PhotoImpact* több szűrőt kínál, de nehéz őket kezelni, a *Photoshop* átgondoltabb felépítése nem kárpótol a hiányzó szolgáltatásokért, a *PhotoDraw*-ban fejlettebb a vektorgrafika, mégis, a *PSP* mindegyiküknél használhatóbb. A *Paint Shop Pro 6* bőséges eszközválasztékában megtalálsz mindent, ami a fotóretusáláshoz, számítógépes rajzoláshoz és festéshez, webes grafikák készítéséhez vagy ezek kombinációjához szükséges. A programmal könnyű megbarátkozni, és az első sikerélmények utáni használat is sok hasznos lehetőségre derít fényt. A professzionális felhasználó csaknem minden, a nyomdai előkészítésben használatos funkciót megtalál a programban, elmosódni látszik tehát a határ a profi és az amatőr képszerkesztők között. Ha a helpje nem lenne középszerű, a dokumentációja pedig csupán átlagos, a *Paint Shop Pro 6* el is tüntethette volna ezt a határt.

Paint Shop Pro 6
31 890 Ft + ÁFA
Jasc — (1) 329 2737
www.jasc.com
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb, Win 9x
Ha tényleg: P200, 64Mb

Pro és kontra
✓ Rengeteg eszköz
✓ Minden jól kézben tartható
✓ Támogatja a vektorgrafikát
✗ Kissé zavaros felhasználói felület
✗ A help nem eléggé áttekinthető

Vélemény: 92%



A vektorgrafika lassúkezű mestere.

PhotoDraw 2000

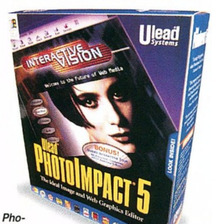
Az *MS PhotoDraw 2000* teljesen eltér a megszokott képszerkesztő programoktól, de az intuitív felhasználói felületnek köszönhetően percek alatt otthon érezheted magad benne. A fő gond a sebességével van. A program dicséretre méltóan integrálja a jól használható vektorgrafikai eszközöket a hagyományos bittérképes grafikák szerkesztési lehetőségeivel. Az automatizált feladatok és a varázslók a helyes irányba tett lépésként értékelhetők, noha egy hangyányit primitívek.

Alapszinten változtathatók a paletta beállításai, a fényesség, a kontraszt, miegymás, de korántsem olyan mélységig, mint a *Paint Shop Pro*-ban. A mindent az objektumokra építő fejlesztői megközelítés és a rétegek nem kielégítő kezelhetősége sokszor nehézséget okozhat, például ha az egyes objektumokat vagy a kép egyes részeit kívánjuk elkülöníteni egymástól, illetve ha a teljes képre szeretnénk egyetlen effektet alkalmazni. Ezekre a problémákra ugyan szükségmegoldást kínálhat a maszkolás használata, azt viszont mindenképpen csak sajnálhatjuk, hogy a *PhotoDraw* megfoszt minket a pixelenkénti képbizgerálás lehetőségétől.

PhotoDraw 2000
38 690 Ft + ÁFA
Microsoft — (1) 267 4636
www.microsoft.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb, Windows 9x/NT4

Pro és kontra
✓ Bejáratott MS felhasználói felület
✓ Kitűnő vektorgrafika
✓ Azonnali eredmények
✗ Nehezen kezelhető
✗ Annyira, de aaannyira lassú...

Vélemény: 81%



A PhotoImpact 5 pokolian súlyos terhet pakol gyenge vállaidra.

PhotoImpact 5

Az Ulead a jól működő webes szolgáltatások létrehozására összpontosított, ennek eredményeképpen az öszszes tesztelt program közül a *PhotoImpact* repertoárja a legszélesebb ezen a téren. A program annyi eszközt, effektet, filtert és varázslót zúdít rád, hogy szinte belefulladsz a lehetőségek özönébe.

Az a hatalmas és sokrétű tudás, amit ezekbe a programokba belegyömöszölnek, bizony letaglózhatja a kezdőt, ha – mint ez sajnos történt a *PhotoImpact* esetében is – nem fordítanak elég gondot a kezelőfelület felhasználóbarát kidolgozására. Túl sok az ablak, a szövegdoboz ott, ahol elég volna néhány *PSP*-stílusú beállítócsuszka, egyáltalán, mindenből túl sok van. Sokszor nem hajlandó átengedni az irányítást a program, ilyenkor visszautasítja minden arra irányuló kísérletünket, hogy beleszóljunk az alkotás folyamatába. A kezdők alighanem megelégszenek majd a kolosszális mennyiségű effekt alapbeállításaival is, de ha a kreatív énedet akarnád kibontakoztatni, a kép már nem olyan hízelgő. Nem rossz program a *Photo Impact 5*, de nem olyan kiforrottan felhasz nálóbarát, se nem olyan intuitív, mint a legjobbak. **PCF**

PhotoImpact 5
34 490 Ft + ÁFA
Ulead — (1) 329 2737
www.ulead.com
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb, Windows 9x/NT4

Pro és kontra
✓ Rengeteg effekt
✓ Hatékony webes eszközök
✗ Kevés ellenőrzés az effektek fölött
✗ Nincs vektorgrafika
✗ Esetlen felhasználói felület

Vélemény: 71%

Making Waves Audio

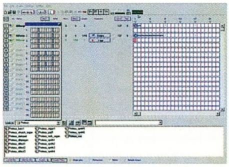
Végre egy olyan zenei csomag, ami egyszerre olcsó és jó. Igen, jól olvastad, megint egy olyan program, amivel zenei pályafutásodat egyengetheted.

SOK SZOFTVERFORGALMAZÓ REMÉLI, hogy kihasíthat magának egy szeletet a zenei programok piacán, így sok jó programmal találkozhatunk. Eddig azonban az olcsó zenei szoftverek nagy hiányt szenvedtek használhatóságban és funkciókban magasabb kategóriájú társaikhoz képest. Ha még csak félprofi módon készítesz zenéket a PC-den, akkor a *Making Waves Audio* biztosan mosolyt varázsol az arcodra. 16 ezer forintos árával viszonylag olcsónak mondható, és olyan eszközöket kínál, amikről az amatőr zenei szoftverek évekig még álmodni sem mertek.

Első pillantásra

A felszínen a *Making Waves* éppúgy néz ki, mint a többi társa. Rögzítheted saját énekhangodat, hangszereidet, a hangkártyára csatlakoztatott billentyűvel elkészítheted saját basszus témáidat és dallamaidat, adhatsz hozzá effekteket, és importálhatsz WAV-fájlokat saját szerzeményedhez. Akkor meg mire a felhajtás? Nos nem az a lényeg, hogy mennyi mindent tud a *Making Waves*, hanem az, hogy hogyan teszi azt, sőt még inkább, hogy te hogyan használhatod a szoftvert. Minden zenei program azzal dicsekszik, milyen felhasználóbarát, és a *Dance eJay2*-höz hasonló programokat kétségkívül rendkívül egyszerű használni. Azonban a professzionális funkciókat tekintve egyben rendszerint nagyon hiányosak is.

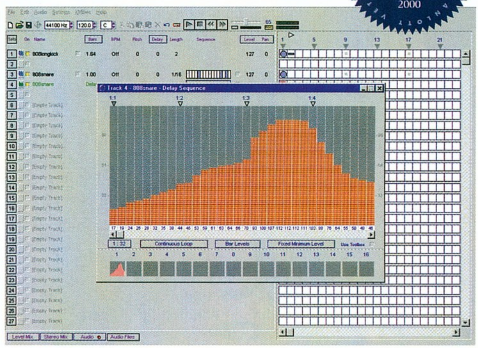
A *Making Waves* programmal számos hasznos és hatékony zeneszerkesztésre alkalmas eszközt kapsz, amelyek közül a legjobb az automatikus time-stretch (időnyújtás) funkció. Ha



Ezekben az ablakokban ütemenként készíthetők el a dobtémák.

a rögzítendő számban szerepelnek billentyűvel feljátszott és a számítógép által készített hangsávok is, a time-stretching funkcióval a hangmintákat időbelileg, ritmikailag helyrerakhatod egymáshoz és a szám többi részéhez képest. Ez egyébként általában hosszú és fáradságos folyamat, ám szerencsére a *Making Waves* automatikusan elvégzi helyetted.

Egy másik nagyszerű dolog a *Making Waves* programban a hangminták importálásának módja. Először egyszerűen rákattintasz az Audio Files gombra a képernyő alján, ezután megjelenik egy Windows Explorer böngésző típusú ablak, amely tartalmazza a mintákat. Ennek az ablaknak az alsó sávjából kiválaszthatod, milyen hangmintát importálsz a Single Play, Percussion, Notes vagy Sample Loops opciókból. Egyszer rákattintva a mintára belehallgathatsz, duplán rákattintva pedig importálod a lehetséges 128 közül az egyik hangsávba. Ha már az egyik sávban van egy hangmintád - például egy pergődob -, megadhatod a hang hosszúságát - mondjuk 1/6 vagy 1/2 -, majd létrehozhatsz egy ütemrészt (pattern). Az egész szerkesztés grafikusan történik egy táblázat-



Az effektek ütemenkénti, finomabb vezérléséhez használható ez a rácsozat.

ban, így a dobütemek és a többi hangszeres rész is valóban gyorsan elkészíthető.

Durva lépték

A *Making Waves* tartalmaz egy hatalmas és könnyen kezelhető effektrendszert is. Ha egy hangsávhoz hozzá szeretnél adni egy effektet, rákattintasz a hangsávra és kiválasztod a DSP Audio Effectet. Ezután a listából kiválasztod az effekt típusát és kijelölöd azokat a rácsokat, ahol azt szeretnéd használni. Az érintett területet egy zöld sáv jelzi, amit változtatva növelhető és csökkenthető az effekt hatásának mértéke. A szomszédos sáv használata azt jelenti, hogy az eredeti hangminta érintetlenül marad és csak a dalok kiválasztott részeiben érvényesül a hanghatás. Az effekt mennyiségét MIDI-ben tüntették fel, így 127 szinten állítható. Az effektek további szabályozásaként, sokkal részletesebb rácsozatot is használhatsz, ahol a hanghatás mennyisége ütemenként változtatható. Ez kielégítő lehet az amatőrök és félprofik számára, de akik már használtak kifinomultabb szoftvereket, azoknak egy kicsit nyersnek, durvának tűnhet.

A *Making Waves*-t széles hangminta kínálattal szerelték föl. A dob és szintetizátor hangok különösen jók, rengeteg klasszikus szintetizátor és dobgép képviselteti magát, többek között a TR808 és a Proteus. Az ehhez

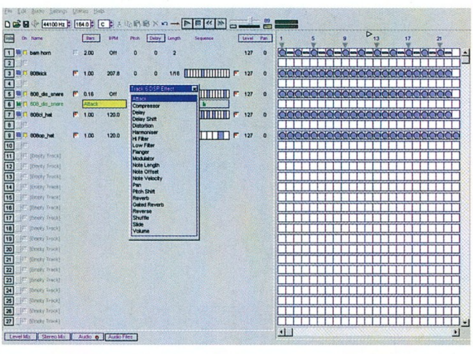


A dobmintáktól a hip hop/dance rajongók biztos bepörögnek.

hasonlóan csúcs minőségű hangminták tucatjaival hetekbe telik, mire máshová kell fordulnod inspirációért. És ha problémád adódik már a szám kezdetekor, ne aggódj, a kézikönyvben elhelyeztek egy, a hip hop/rave mágus Liquid Acrobat által készített dance zenei útmutatót. Ez tele van hasznos tippekkel, tanácsokkal a hip hop, drum'n'bass, techno és house zenével kapcsolatban, így nagyon jól jön, ha kifogytál az ötletekből vagy a szerzeményed javításra szorul.

A *Making Waves Audio* jó vétel. Ha egy olyan olcsó zenei programra vártál, ami mindent megtesz, ami elvárható tőle, akkor ezt nem lehet eléggé ajánlani. A kezelőfelülete eredeti, a szoftver könnyen használható, rengeteg hasznos funkcióval látták el és nem túl drága. Saját árkategóriájában egyszerűen a legjobb választás.

PCF

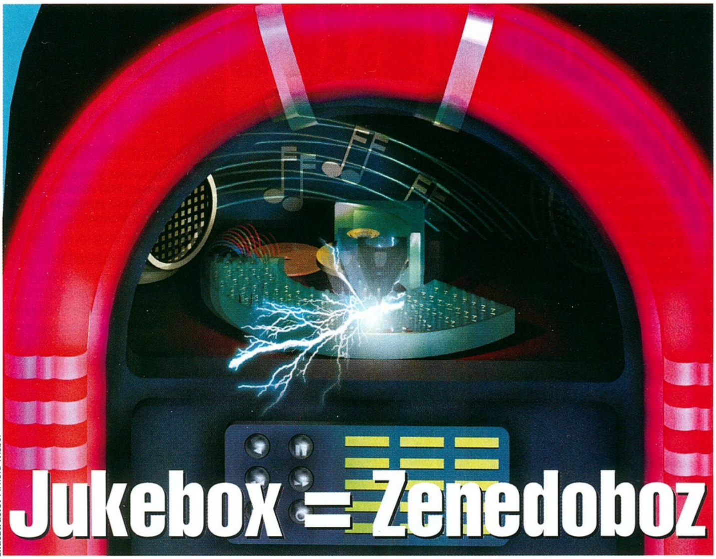


Bár a gyári effektek tűrhetőek és könnyen használhatók, vezérelni már bajosabb őket.

Making Waves Audio
£39.99 (kb. 16 000 Ft)
Orion Distribution
www.makingwavesaudio.co.uk
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb, 16 bites hangkártya, Windows 95/98/NT 4.0

Pro és kontra
- ✓ Könnyen használható
- ✓ Jó hangminták
- ✓ Kiváló time-stretch funkció
- ✓ Profi funkciók
- ✗ Kevéssé vezérelhető effektek

Vélemény
90%



Illusztráció: Arnold Nisbel

Jukebox = Zenedoboz

Dobd a hifidet nyugodtan a tűzbe, a számítógéped könnyedén helyettesítheti azt. Most aztán megmutatjuk, hogyan kell a CD-lemezeidet MP3-ba konvertálni.

MINDANNYIAN TUDJUK, HOGY az MP3 szép lassan meghódítja a világot, de a dalok letöltése az internetről évekig tart és ráadásul a telefonszámlákat is nagyon megdobja. Nem lenne jobb, ha inkább a CD-gyűjteményedet tennéd át MP3-ba? Sajnos egy CD MP3-ba konvertálása illegális dolognak minősül (ugyanúgy, ahogy az is, ha lemásolod egy kazira azért, hogy a kocsiban hallgasd), de ez nem gátolja meg a cégeket abban, hogy ehhez szoftvereket fejlesszenek. Valójában, ha a saját lemezeidet átkonvertálod MP3-ba, attól még Állam Bácsi nem fog az ajtódon kopogtatni, de ha a weboldaladra teszed fel, az már érdekelni fogja a hatóságokat is.

Az MP3-fájlok készítéséhez némi hardverre is szükséged lesz. A legfontosabb dolog egy CD-meghajtó a gépben. Akinek nincs, az használhatja a hangkártyája bemenetét is, de így sokkal több időt vesz igénybe a dolog és rosszabb lesz a minősége is. Legalább egy Pentium processzor és egy megfelelő méretű merevlemez, sok szabad hellyel. Egy MP3-fájl mérete átlagosan 3-4 Mb. Végezetül pedig szükség van egy programra, ami elvégzi az átalakítást. Mi most ezek közül a legjobb programokat vizsgáltuk meg.

Minden MP3 készítő program nagyjából ugyanazt csinálja. Beolvassák a zenét a CD-lemezről, megvizsgálják, hogy melyik bitet lehet a kukába dobni, majd készítenek egy olyan fájlt, ami kb. tizedakkora, mint az eredeti dal WAV-fájlja. Ezt az eljárást mintavételező audio kódolásnak nevezik – bonyolult technikai marhaságokat alkalmaznak azért, hogy az adatok nagy részétől megszabadítsa az embert anélkül, hogy azt észrevennénk. Az eredmény nyilván nem olyan minőségű, mint az eredeti CD-lemez, de egészen addig, amíg iszonyatos hangerővel egy profi hifi berendezésen nem akarja hallgatni az ember, nem fog különbséget felfedezni.

A siker kulcsa a megfelelő mintavételezési frekvencia kiválasztása. A 64Kb/s-nál kisebb értékkel készült fájl igazán kicsi lesz, de szörnyű minőségű. Bizonyos programok lehetővé teszik, hogy akár 320Kb/s-ot is használjunk, aminél a minőség biztos nagyon frenetikus lesz, csakhogy ez meg is eszi a merevlemezünket.

Ha a saját lemezeidet átkonvertálod MP3-ba, attól még Állam Bácsi nem fog az ajtódon kopogtatni.

Jó kompromisszum a 128 vagy 160Kb/s-os érték, így megfelelő hangminőséget és elfogadható fájlméretet érhetünk el.

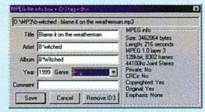
Arra is gyorsan rájön az ember, hogy a különböző típusú zenékhez érdemes más-más mintavételezést használni. Az egyszerűbb tánczenékhez vagy dalokhoz megfelel az alacsonyabb frekvencia is, de amennyiben sok akusztikus zenét vagy heavy metalt hallgatsz, akkor a nagyobb frekvenciákat ajánljuk a megfelelő minőség eléréséhez. Egy jó MP3 program lehetővé teszi, hogy mi magunk állítsuk be a mintavételezés arányát, de vannak olyanok is, amik VBR (Variable Bit Rate – Változó Bit Mérték) technológiát használnak, vagyis a zene összetettségétől függően maguk változtatják a mintavételezés arányát.

A piacon legutóbb megjelent programokkal már Windows Media-(WMA) fájlokat is létrehozhatunk, ami az MP3-hoz hasonló technológiát használ, de kisebb méretet eredményez. Köszönhetően a Microsoft agresszív marketing tevékenységeinek, a WMA egyre népszerűbbé válik és a legnépszerűbb lejátszók, mint amilyen a *WinAmp* vagy a *MusicMatch* minden nehézség nélkül képesek lejátszani ezeket.

Ha MP3 programot szeretnél vásárolni, akkor olyat kell választanod, ami könnyen kezelhető, gyors és jól végzi a munkáját. Fontos az is, hogy a mintavételezési arányt manuálisan is lehessen állítani, valamint a program végezze el azt az unalmas feladatot, hogy a számok címét és előadóját rögzíti. És legyen olcsó. Mindezeket szem előtt tartva négy különböző MP3 készítő programot teszteltünk, az ingyenestől a mindentudó, csillogó-villogó multimédiás ketyeréig, hogy megtudjuk melyik a legjobb mostanában. A következő oldalakon olvashatod a véleményünket. ▶

Szakzsargon

ID3 címke
Minden MP3-fájl első része egyfajta fejlécként szolgál, ezt ID3 címkének szokták nevezni. Ebben lehet megadni a zene előadóját, a szám címét, az album címét és hasonlókat. Az MP3 lejátszóprogram ezeket az információkat megjeleníti lejátszás közben.



Minden egyes MP3-fájl tartalmazhat olyan információkat, mint a szám címe, előadója és a zene típusa.

Kódolás
Ahhoz, hogy a számítógéped MP3-fájlt hozzon létre, meg kell vizsgálnia a zenét és ki kell választani azokat a részeket, amiket ki lehet belőle dobni anélkül, hogy az feltűnne a hallgatónak. Ezt az eljárást nevezzük kódolásnak és egy jó MP3-fájl kb. tizedannyi helyet foglal el, mint az eredeti WAV.

Rippelés
A digitális audió kiszedése, avagy a rippelés, az az eljárás, amikor a program a digitális információt közvetlenül a lemezről olvassa le, nem pedig a hangkártyán keresztül. A legtöbb CD-ROM támogatja ezt, így lehet a legjobb eredményeket elérni.

Mintavételezési frekvencia
Ez a jellemző mondja meg a programnak, hogy egy másodperc alatt hányszor analizálja a zenét, minél kisebb az értéke, annál kisebb lesz a fájl is. Egy 64Kb/s-mal készített MP3 kis méretű, de zajos lesz, a 160Kb/s-mal készített nagyon szépen fog szólni, de lényegesen több helyet is foglal el a merevlemezünkön.

Változó mértékű kódolás (VBR)
Ennek segítségével ahelyett, hogy egy mintavételezési értékénél leragadnánk, a zene minden részletéhez a legmegfelelőbbet használhatjuk. Az így rögzített számok sokkal jobban fognak majd szólni, de lényegesen több időt vesz igénybe a rögzítésük.

WMA
Windows Media formátum, a Microsoft ezzel próbál meg felugrani az internetes zenék vonatára. A legtöbb új MP3 program képes ilyen formátumban rögzíteni és lejátszani zenéket.



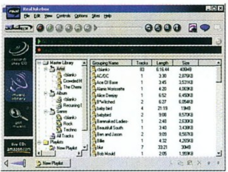
A Microsoft Windows Media (www.windowsmedia.com) formátuma igyekszik egy darabot megszerezni az MP3 tortájából. Jobb minőség, kisebb méret.

RealJukebox 1.0

Új, szexi és ingyenes! De vajon tényleg ez a legjobb program az MP3 készítéséhez?



Ha nem tetszik a *RealJukebox* külseje, akkor az ingyenes letölthető grafikákkal a saját képedre formálhatod azt.



Kedvenc zenéid nyilvántartására a *RealJukebox*-ban találsz egy jó listázó funkciót, amivel összeszervezheted a zenéket.

Hosszú évekig a RealNetworks RealAudio formátuma volt az egyeduralkodó az internetes zenék világában. Miután rájöttek, hogy az MP3 komoly veszélyt jelenthet az üzletükre, megjelentették a *RealJukebox*-ot, amivel megpróbálják az MP3 technológiát is a RealAudio részévé tenni.

Előző programjaik, mint a *RealPlayer* is, eléggé csúnyára sikerültek, ez alól a *RealJukebox* sem kivétel. Szerencsénkre a program külsejét szabadon megváltoztathatjuk a különböző letölthető grafikákkal, illetve ha nem rögzítünk MP3-at, hanem csak lejátszunk, akkor az ablakot le lehet annyira kicsinyíteni, hogy csak a lényegesebb kezelőszervek látszódjanak.

Ahogy a tesztben szereplő többi programban is, ebben is egy lejátszó és egy MP3 készítő program kombinációját találjuk. Támogatja a CDDB-t (a többi is), ami egy online, internetes adatbázis, amiben megtalálható a legtöbb kereskedelemben kapható CD összes lényeges adata.

Ha éppen internetezel, amikor beteszel a gépedbe egy CD-lemezt, akkor a *RealJukebox* automatikusan belép a CDDB adatbázisába és beírja a lejátszóba a számok címeit – ez egész jó kis funkció, főleg, hogy a program tárolja is ezeket az információkat, amikor elkészíti az MP3-fájlokat. Van egy Get Music gomb is, aminek megnyomásával a program körülnéz az interneten, hátha talál valami új muzsikát nekünk. Sajnos ezt a funkcióját nem sikerült működésre bírnunk.

Az MP3-fájlok készítése elég egyszerű, csak meg kell nyomnunk a Record gombot, és már megy is. A *RealJukebox* ingyenes verziója korlátozott, ugyanis maximum 96Kb/s-mal tudjuk rögzíteni a fájlokat, amik így eléggé nyersen szólalnak majd meg. Továbbá nincs benne EQ és VBR támogatás sem, a kódolási eljárás pedig fájdalmasan lassú.

Alapértelmezésben a program biztonságos fájlokat készít a CD-lemezről, megakadályozva azt, hogy össze-vissza másolgassuk azokat. Az biztos, hogy a zeneipar támogatja az ötletet, de az egyszeri felhasználóknak csak púp a hátán. Mi inkább a *WinAmp*-ot ajánljuk az MP3-fájlok lejátszására, de ha a biztonsági opció be volt kapcsolva a rögzítésnél, akkor a *WinAmp* betölti őket ugyan, de konokul megtagadja a lejátszásukat.

Ha eddig még nem kóstoltál bele az MP3 világába, akkor a *RealJukebox* jó bevezetés lehet, de korántsem olyan jó vagy szép, mint versenytársai.



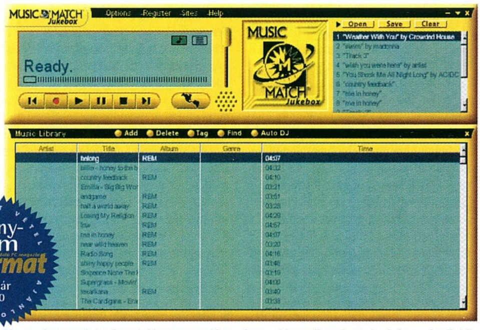
Ha a netre csatlakozol, a *Real Jukebox* ismeri az internetes CDDB adatbázist, letölti a dalcímeket a CD-hez és letárolja az elkészített MP3 állományban.

RealJukebox 1.0 Ingyenes	Pro és kontra	Vélemény
RealNetworks www.real.com **Ha csak úgy:** P200MMX, 32Mb **Ha tényleg:** 215Mb merevlemez hely	✓ Könnyen kezelhető ✓ Ingyenes ✗ Korlátozott lehetőségek ✗ Csúnya kezelőfelület ✗ Nagyon lassú kódolás	60%

MusicMatch Jukebox 4.3

Mi az, ami szörnyen ronda és mégis úgy megy, mint egy expresszvonat? Nem, nem egy szelet Chokito zuhanórepülésben, hanem a MusicMatch Jukebox!

Arany-érem – A kéziválló PC magazin – PC Format – Január 2000



Ha az alap megjelenés valakinek nem elég csúnya, akkor választhat a beépített sémák közül. Ez az érdekes színárnyalat a sportos sárga.

Finoman fogalmazva, a *MusicMatch Jukebox* roppant gusztustalan. Ez a program egy rút kiskacsára hasonlít leginkább, aki leugrott valami szörnyű fáról és esés közben annak minden ága nyomot hagyott rajta. Letölthető mintákkal át lehet ugyan alakítani a kinézetét, de azok is elég rusnyák.

Szerencsére a *MusicMatch* nem csak a kinézetével próbál meg kitűnni a többi közül. 320Kb/s-mal vagy VBR kódolással is készíthetünk MP3-fájlokat, rögzíthetünk a hangkártyánk audio-bemenetéről vagy mikrofonról, a számokhoz szerzői információkat, szövegeket vagy grafikát is mellékelhetünk. De a legjobb, hogy a kódolási eljárás félelmetesen gyors, megadhatunk elcsendesítést vagy készíthetünk kivonatokat a zenékből és mindezt néhány kattintással.

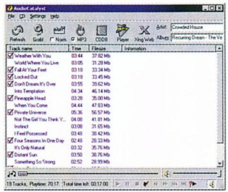
Van benne szintrehozás funkció, amivel kihozhatjuk a zenékből a maximális hangerőt és beállíthatunk biztonsági opciókat, hogy megakadályozzuk a fájlok másolását vagy hordozható lejátszóba áttöltését. Ugyanúgy, ahogy a *RealJukebox*, ez a program is CD- és MP3-lejátszó egyben, valamint ez is használja az internetes CDDB-t, hogy megszerezze a lemezekről a szükséges információkat.

A zenei lejátszó része nem vetélytársa a *WinAmp*-nak, de elég kielégítő, van benne grafikus EQ, lejátszási lista összeállítási lehetőség, ami könnyen használható. Az MP3-makkal kapcsolatos funkciókon kívül kezeli a Windows Media fájlokat is, van benne egy kiváló konvertálási lehetőség is, amivel MP3-ból WAV-ot készíthetünk, vagy WAV-ból MP3-at vagy WMA-t, illetve megváltoztathatjuk az MP3-fájlok mintavételezési frekvenciáját.

Külsejétől eltekintve, a *MusicMatch* egy kiváló program, ami könnyen használható és annyi funkció van belesűrítve, hogy még a legigényesebb felhasználót is kielégíti. Ha valaki megvásárolja, akkor ezzel jogosulttá válik az összes a jövőben megjelenő upgrade használatára, amit egyszerűen letölthet az internetről.

MusicMatch Jukebox 4.3 $30 (kb. 7 500 Ft)	Pro és kontra	Vélemény
Media Gold www.musicmatch.com **Ha csak úgy:** 16Mb, 30Mb merevlemez hely **Ha tényleg:** Pentium 166MMX, 32Mb	✓ Csomó funkció ✓ Windows Media támogatás ✓ Felvétel audio/mic bemenetről ✓ Gyors kódolás ✗ Ronda, mint a préselt bagoly	93%

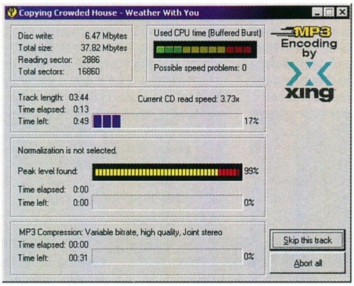
Audiocatalyst 2.0



Kezelőfelülete egyszerű és rendezett. Egyetlen kattintással az összes szükséges funkciót elérhetjük.

Szeretnénk megismertetni a világot a Xinggel, a tökéletes MP3 programmal, ami aztán az összes kedvenc CD-det rögzíteni fogja.

Az MP3 világában a Xing már évek óta jelen van és az egyik legrégebbi ilyen program. A cég MP3 kódoló-programja a leggyorsabb a piacon. Az *Audiocatalyst*-ban van egy lejátszó és egy rögzítő program is, támogatja a CDDB-t, és meg van spékelve egy csomó kódolási opcióval. Használhatunk analóg kódolást is, vagyis a CD helyett a hangkártyánk bemenetére érkező adatokat is rögzíthetjük. Ha modern CD-meghajtó van a gépedben, akkor erre nem lesz szükséged, de ha régebbi a géped, akkor könnyen kellhet.



Az *Audiocatalyst* tesztünk leggyorsabb programja. Egy csomó információt nyújt kódolás közben is.

A program kezelőfelülete egyszerű és rendezett. A fő rész mutatja az éppen aktuális lemezt, ha az internet kapcsolatunk él, akkor belép a CDDB-be és letölti a lemezről az ott lévő információkat, bár ez a funkció szerintünk a többi programhoz képest nagyon lassan működött. Az MP3-fájlok elkészítése annyiból áll, hogy kiválasztjuk a szükséges számokat, majd megnyomjuk a Grab gombot. Teljes számokat vagy részleteket is rögzíthetünk.

Ez a program a többitől eltérő módon készíti el az MP3 zenéket. Merevlemezünk először egy átmeneti helyre rögzíti a zenéket, majd onnan alakítja át a megfelelő formátumra. Ettől a két lépéstől függetlenül a program felmetesen gyors. A tesztünkben szereplő összes program lassabb volt, mint ez, még a legnagyobb mintavételezési frekvenciákon is.

A Xing szintrehozási funkciója kifejezetten jó, megadhatjuk, hogy a maximális hangerőt vagy milyen szintet szeretnénk elérni vele. A kódolási opciók is különbözők, rögzíthetünk 320Kb/s-mal vagy VBR-rel. WAV-fájlokat konvertálhatunk vele MP3-ba, vagy a CD-n lévő zenéket WAV-ba is. Ha sok MP3-at akarsz készíteni, akkor az *Audiocatalyst* a legjobb választás, hiszen az általunk látottak közül a leggyorsabb és kiváló minőséget produkál.

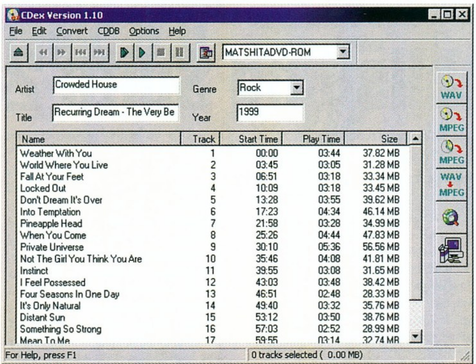
A mellé járó MP3 lejátszóprogram kifejezetten alapfunkciókkal bír, így ha olyat keresel, ami mindkettőben jó, akkor a *MusicMatch Jukebox* jobb választás lehet.

Audiocatalyst **$30 (kb. 7 500 Ft)**	**Pro és kontra**	**Vélemény**
Xing Technology Corporation www.xingtech.com **Ha csak úgy:** Pentium, 16Mb **Ha tényleg:** 32Mb	✓ Nagyon-nagyon gyors ✓ Sok opció ✓ Hatásos szintrehozás ✗ A lejátszója elég szimpla ✗ Nem támogatja a WMA-fájlokat	**80%**

CDEX

Ingyenes ugyan, de mégis benne van az összes olyan funkció, ami a nagyokban is.

A többiekkel összehasonlítva a *CDEX* egy igazi kis mestermű. Kis méretű (kisebb mint 1Mb) és nem jár hozzá lejátszó vagy csiricsáré külső. A program írói úgy gondolták, hogy mindenkinek van külön lejátszóprogramja, így aztán inkább arra koncentráltak, hogy egy nagyszerű és hasznos kódolóprogramot hozzanak létre.

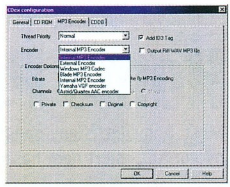


A *CDEX*-hez nem jár lejátszó program, vagy csillogó külső, a programozók egy racionális MP3 kódolóprogram elkészítésére törekedtek – sikerült is nekik.

Az MP3-fájlok készítése igazán egyszerű. Az ember beteszi a CD-lemezt, megvárja, míg letöltődnek az adatai a CDDB-ből, megnyomja a CD to MP3 gombot és kész is. Bár a kódolás elég gyors, a többiekhez képest mégis lassú, ráadásul először úgy tűnt, sikerül összeomlasztania a rendszerünket. Komolyabb vizsgálódás után kiderült, hogy a program egyszerűen a számítógép összes erőforrását használja a kódolás alatt, megállítva ezzel a számítógépet egy-két percre.

Saját kódolási technikáján kívül képes használni egyéb eljárásokat is, amiket a gépünkön talál. Tesztgépünkön volt egy Yamaha *SoundVQ* kódoló is (amivel VQF-fájlokat készíthetünk, amik hasonlítanak az MP3-hoz) és a *CDEX* felajánlotta a használatát az alapértelmezett MP3 helyett. A saját kódolóprogramja egészen 320Kb/s-ig képes dolgozni, azonban nem támogatja a WMA-t és a VBR-t. Szerintünk a *CDEX*-szel 128Kb/s-os mintavételezésig készült MP3 zenék egy kicsit fázisban elcsúsztak, de a magasabb értékeknél ez a hiba eltűnt.

Az MP3 kódoláson kívül a *CDEX* segítségével készíthetünk WAV-fájlokat is, konvertálhatunk WAV-ot MP3-ba és viszont. Nagyon könnyű egy-egy feladatot meghatározni a programban és egészen addig, amíg nem akarunk VBR-t vagy WMA formátumot használni, a program kiváló minőségben kódol nekünk, amibe nagyon keveset kell beavatkoznunk a kívánt eredmény érdekében.



Bár a beépített kódoló kifejezetten jól dolgozik, a *CDEX* képes használni más kódolási eljárásokat is.

A *CDEX* ugyan nem tökéletes, de ha úgy döntesz, hogy veszel egy MP3 programot, szerintünk jobb, ha megnézed ezt, mielőtt még a pénztárcádba nyúlnál. A legtöbb olyan dolgot tudja, amit drágább társai, de a legfontosabb, hogy ingyenes. **PCF**

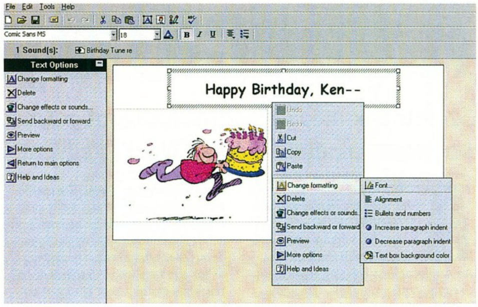
CDEX **Ingyenes**	**Pro és kontra**	**Vélemény**
ALFA Technologies www.surf.to/cdex **Ha csak úgy:** Pentium, 16Mb **Ha tényleg:** 32Mb	✓ Ingyen van ✓ Kódolás egészen 320Kb/s-ig ✓ Könnyen használható ✗ Lefoglalja a számítógépet ✗ Nem tud VBR kódolást	**70%**

Greetings 2000

Sokszor érezzük úgy, hogy pénzkidobás üdvözlőkártyát boltban vásárolni. Vajon megéri-e saját magunknak elkészíteni őket?

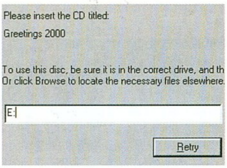


A kis képek alapján választhatsz a minták közül. A választék sajnos néha szűkös.



Miután választottál a mintákból, egy egyszerű rajzolóprogrammal tudsz minden kis részletet elvárásaidhoz alakítani.

Az üdvözlőkártya-vásárlás a legnyögvenyelősebb dolgok egyike. Órákig bolyongunk a pultok között, keresgéljük a sok jópofának szánt kártya között a nekünk megfelelőt, hallgatva közben a körülöttünk állók félhangos megjegyzéseit: "Ennyi pénzt kiadni ezért!", meg "Uramatyám, ez rablás!" A barátainknak szóló üdvözlőlapokat mégis inkább boltban vesszük meg, mert a saját magunk rajzolta kártyát nyolc éves kor fölött valószínűleg senki sem találná aranyosnak. Erre a korszakos problémára jelenthet megoldást az üdvözlőkártya-óriás Hallmark és a Microsoft összefogásával megszületett *Greetings 2000*. A program nem más, mint egy nagy gyűjtemény, amely egyéni ízlésünk szerint testre szabható, előregyártott üdvözlőlapokat tartalmaz a CD-n.



Bosszantó, hogy a *Greetings 2000* csak akkor hajlandó futni, ha a program CD-je bent van a meghajtóban. A kis huncut.

A képek elsőrangúak, a grafikai tervezés színvonala megüti a boltban kapható kártyáknál tapasztalhatót. Az üdvözlőszövegek viszont sajnos sokszor gyengék, vagyis saját kártyánk elkészítéséhez majdnem biztos, hogy meg kell majd változtatni őket. Senki se várja tehát, hogy a program hagymakarikával körítve, tálcán nyújtsa át neki a tökéletes üdvözlőlapot.

Kártyáinkat természetesen ki is nyomtathatjuk, ezenkívül e-mailen is elküldhetjük vagy feltehetjük a webre. Üdvözletünk hatását fokozhatjuk a programhoz járó animált GIF-ek és hangok hozzácsatolásával. Sok mintapéldát is találhatunk a lemezen olyan otthon elkészíthető nyomtatványokhoz, mint meghívók, értesítők (házassági értesítés, házassági évforduló, hazaköltözés bejelentése), vagy saját fejléces levélpapírhoz. A minták hasznosak, de a választék sokszor szűkös, pl. szilveszteri bulira szóló meghívóból összesen hét fajta van, de ez még úgyis várhat egy évet.

Ezzel el is érkeztünk a probléma gyökeréhez. A *Greetings 2000*-et ugyanis nagyszerűen használhatják azok, akik egyébként is kreatívak és képesek ötletesen testre szabni a meglevő mintákat, de ha azt hiszed, hogy a program megvételével sokat spórolsz, csalódni fogsz. Jó minőségű üdvözlőlapok készítéséhez kiváló nyomtatóra és papírra van szükség, és ha ráadásul sok példányban is szeretnéd őket kinyomtatni, a drága színes tintából is rengeteg fogy. Hát... Talán mégsem olyan cefetül drágák azok az üdvözlőkártyák? PCF

Greetings 2000	Pro és kontra	Vélemény
Microsoft (1) 267 4636	✓ Elsőrangú grafikák	74%
www.home-publishing.com	✓ Az üdvözletek e-mailen is elküldhetők	
Ha csak úgy: Pentium, 24Mb, Win 95	✓ Könnyen használható	
Ha tényleg: P166, 32Mb	✗ Gyenge üdvözlőszövegek	
	✗ Jó gép kell hozzá	

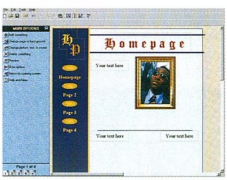
Home Publishing Suite 2000

Most, hogy vettél egy nagyszerű színes tintasugaras nyomtatót, miért nem használod ki? Büdös a munka, mi?

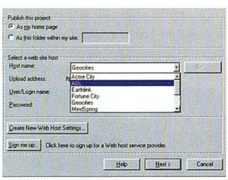
Sok kiadványszerkesztő program van a piacon, de a legtöbbjük bonyolult, üzleti felhasználók számára készülő termék. Mit tehet mármost az egyszeri otthoni felhasználó, aki külön tanfolyam elvégzése nélkül szeretne kinyomtatni egy pároldalas hírlevelet, elkészíteni egy üdvözlőkártyát vagy egy egyszerű weboldalt?

Választhatja például a *Home Publishing Suite 2000*-et, amelyet kifejezetten neki szántak. A program előre gyártott sablonok ezreit tartalmazza. Készíthetünk vele üdvözlőkártyát, fejléces papírt, meghívót, oklevelet, hírleveleket és még sok egyebet. Jár hozzá több mint 200 előre megtervezett weboldal is, csak a szöveget kell beírni, és máris mehetnek a netre.

A munkát a Creative Ideas oldalon kezdjük, itt dönthetjük el, milyen fajta kiadványt szeretnénk készíteni – esetleg naptárt? Néhány kattintás az egérrel, és máris a lehetséges témák listája áll előttünk: sport, állatok, utazás stb. Miután kiválasztottuk a nekünk megfelelő témát, kis képek formájában megjelennek a hozzá tartozó mintapéldák. Kettőt rákattintva bármelyiket megnyithatjuk szerkesztésre, és ízlésünk szerint átalakíthatjuk a benne levő képeket és szöveget. Munkánkat közvetlenül feltehetjük a webre, elküldhetjük e-mailen (ha minden jól megy, a program képes megnyitni éppen aktuális címjegyzékünket) és elmenthetjük lemezre is.

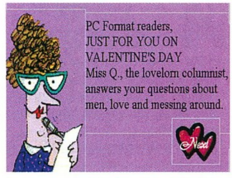


Sok mintát találsz weboldalak készítéséhez, de jó részük eléggé ötlettelen.



Másik program használata nélkül felteheted munkáidat az internetre.

Bár egy nagy halom mintakiadvány jár a programhoz, egy adott kategóriában sokszor csak keveset találunk. Húsvéti borítékból alig akad néhány – mindenki válasszon magának, ahogy tud. A grafikák általában jó minőségűek, de az üdvözlőlapoktól eltekintve nem túl ihletettek. Ezen a hiányosságon ötletes testre szabással hamar segíthetünk. Az editor tisztességes, bár leginkább grafikai feladatokat oldhatunk meg vele. HTML-szerkesztőnek kevéssé válik be, s csak a legegyszerűbb oldalak megtervezésére alkalmas. Ambiciózus webszerkesztőknek semmiképpen sem ajánlható. A *Home Publishing Suite* nagyszerűen megfelel annak az átlagos otthoni felhasználónak, aki szeretne a lehető legkisebb erőfeszítéssel elkészíteni mindenféle egyszerű kiadványt. Ha te ennél többet szeretnél, esetleg kreatívnak érzed magad és szeretnél beletanulni a DTP-szoftverek használatába, jobb, ha máshol keresgélsz. PCF

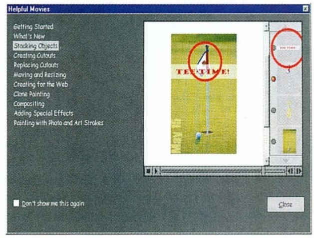


Itt látható Miss Q., amint boldog Valentin-napot kíván a *PC Format* olvasóinak.

Home Publishing Suite 2000	Pro és kontra	Vélemény
Microsoft (1) 267 4636	✓ Könnyű használni	70%
www.home-publishing.com/suite	✓ Kiváló fényképszerkesztés	
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb	✓ Integrált internetes lehetőségek	
Ha tényleg: 500Mb merevlemez hely	✗ A legtöbb minta középszerű	
	✗ Megkérik az árát	

Microsoft Picture It! 2000

Egyszerű képszerkesztésnél többre vágysz? Ezt a tüneményesen sokoldalú programot használva újabb és újabb álruhákban láthatod viszont képeidet.

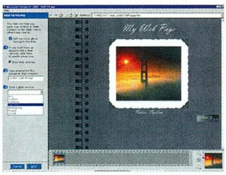


Megfordult már a fejedben, hogy a súgó jobban is súghatna? A *Picture It!* rövid animációkkal mutatja be a gyakran előforduló feladatok megoldását.

A JÓ MINŐSÉGŰ SZÍNES SZKENNEREK ÉS a digitális fényképezőgépek árcsökkenése számos olcsó és kényelmes lehetőséget teremtett arra, hogy képeinket a PC által felismerhető formára hozzuk. De mit tegyünk, ha már sikerült kedvenceinket számítógépre vinni? A *Microsoft Picture It!* gyors megoldást kínál. A program elsősorban grafikus fájlok szerkesztésére való, segítségével képesek vagyunk képeket elforgatni, átméretezni és sok egyéb módon átalakítani. Mielőtt bárki ásítozva továbblapozna, gyorsan el kell mondani, hogy ez a program sok más dologra is alkalmas. Amikor úgy döntünk, nem pepecselünk tovább képünkkel, persze ki is nyomtathatjuk, de ezen kívül elküldhetjük e-mailben, feltehetjük a webre, sőt rögtön készíthetünk belőle meghívót, üdvözlőlapot, naptárat és sok mást. Kell ennél több? Ha kezeltünk már más képszerkesztőt, kezdetben tömény frusztráció a *Picture It! 2000* használata. Még az olyan alapvető funkciók, mint a nagyítás és a méretre vágás is ügyetlennek hatnak például a *Paint Shop Pro*-val összehasonlítva. Hosszabb használat során viszont a program megmutatja minden erényét. A kicsit kusza külső mögött értékes funkciók rejtőznek: sok más programban nehézkes lehet például képre szöveget vagy egyéb objektumot ráhelyezni, a *Picture It! 2000*-ben mindez mégis gyorsan és könnyen megy. Rengeteg szebbnél szebb különleges effektust, képmanipulációs technikát próbálhat ki a kezdő felhasználó nagyon egyszerűen, de a tapasztaltabbaknak sem kell csalódniuk, rájuk is számos meglepetés vár. Lelombozóan gyengék ugyanakkor azok a meghívók, üdvözlőlapok, naptárak stb., amelyekben a megszerkesztett képeket felhasználhatjuk. Különösen kevés a mintapélda, egy-egy kategóriában általában nem találunk tíznél többet, és ezek között is csak elvétve akad igazán jó. Nagyon tetszettek viszont a webes szolgáltatások. Az egyik opció segítségével például egyszerre több képet postázhatunk a webre, ahol a hozzájuk csatolt beszéd és zene kíséretében nézheti meg őket bárki, pont úgy, mint egy diavetítést. Ha tehát képszerkesztőre van szükséged, és hajlandó vagy a *Microsoft Picture It! 2000* furcsaságainak megismerésére szánni egy kis időt, olyan programot kapsz cserébe, amely bőséges szolgáltatásaival képes megfelelni a legtöbb otthoni (és feltehetően sok üzleti) felhasználó igényeinek. A kiadványszerkesztő részt pedig jobb, ha elfelejted, használni úgyse nagyon fogod tudni. PCF



A *Picture It!* Mini Lab szekciójában egyszerre több képet módosíthatunk. A szolgáltatás hatékony és jól használható.



Elkészült munkánkat miért ne osztanánk meg másokkal? Néhány kattintás, és frissen létrehozott oldalunk már fent is van a weben.

Picture It! 2000
11 400 Ft + ÁFA

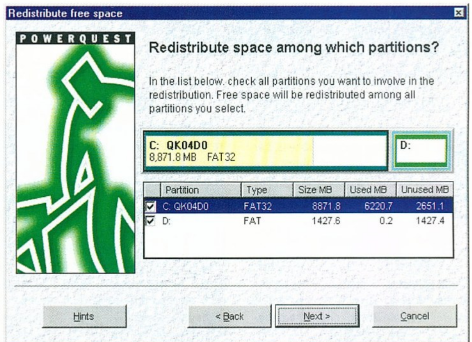
Microsoft (1) 267 4636
www.microsoft.com/pictureit
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb
Ha tényleg: 64Mb, 1Gb merevlemez hely

Pro és kontra
- ✓ Fejlett képszerkesztő funkciók
- ✓ Kiváló súgó
- ✓ Internetes lehetőségek
- ✓ Több képet kezel egyszerre
- ✗ Bonyolultnak tűnő kezelhetőség

Vélemény
82%

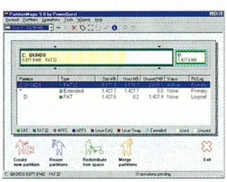
PartitionMagic 5.0

Lemezterületet spórolhatsz meg vele, segítségével több operációs rendszert használhatsz ugyanazon a gépen és adataidat is karbantarthatod. Jól hangzik, ugye? Ráadásul jobban is néz ki, mint az eddigi verziók.



A partíciók előbb-utóbb megtelnek, de semmi baj – ezzel a könnyen használható varázslóval oda helyezheted át a még meglevő szabad helyet, ahol a legnagyobb szükség van rá.

NA VÉGRE! BESZERELTED AZ ÚJ merevlemezt, és most van vagy 17 gigabyte szabad helyed, ez nagyszerű – egészen addig, míg el nem kezded megtölteni. Ilyen sok adatot karbantartani nehéz, és az új merevlemez is hamarabb megtelik, mint gondolnád, főleg ha az ósdi, a terület akár egyharmadát is elpazarló FAT fájlrendszert használod. Könnyítesz a helyzeteden, ha a merevlemezt partíciókra osztod, más szóval a lemezterület egy részén egy újabb meghajtót hozol létre. Persze most is csak egy fizikai lemezed marad, de ennek egyik felét a C, a másikat meg a D meghajtóként éri el a DOS. A FAT egyből hatékonyabban lesz képes felhasználni az új meghajtót, kevesebb helyet pazarol, így több marad neked. Ha a Windows beépített eszközeit használod a lemez felosztására, az összes adat elvész. Ezzel ellentétben a *PartitionMagic*-kel könnyedén, és ami a legfontosabb, adatvesztés nélkül hozhatsz létre vagy vonhatsz össze partíciókat. Persze, le is törölheted őket később. A *PartitionMagic 5.0* egy eddig is kitűnő program továbbfejlesztése. Immár támogatja a 20Gb-nál nagyobb merevlemezeket, és az eddigieknél több fájlrendszer között képes konvertálni (FAT, FAT32, NTFS, Linux Ext2). Még több varázsló segít a műveletek minél egyszerűbb elvégzésében, az új felhasználói felület pedig áttekinthetőbb képet ad a gép fájlrendszeréről. Aki több operációs rendszert (pl. Linuxot és Windows 98-at) szeretne használni egy gépen, annak itt van a BootMagic. Ezzel a programmal a rendszer indulásakor megjelenő menüből választhatod ki, hogy a telepített operációs rendszerek közül melyiket szeretnéd betölteni. A *PartitionMagic* nagyszerű program, de még a varázslókkal együtt sem tudja teljesen elrejteni előled a particionálás technikai részleteit. Ha jobban belegondolunk, egy ilyen bonyolult feladat esetében ez nem is lehetséges. A kiváló dokumentáció azonban átsegít a nehézségeken, és bátran állíthatjuk, hogy a *PartitionMagic* új verziója megerősíti a program vezető helyét a lemezparticionáló szoftverek között. PCF



A *PartitionMagic 5.0* új, Windows alatt működő felhasználói felülete sokkal szebb, mint az eddigi, de a valódi munkához még mindig DOS-ba kell bootolnia.

Partition Magic 5.0
21 390 Ft + ÁFA

PowerQuest (1) 329 2737
www.powerquest.com
Ha csak úgy: 80486DX 33, 16Mb
Ha tényleg: Pentium, 32Mb

Pro és kontra
- ✓ Új, windowsos környezet
- ✓ BootMagic
- ✓ Sok fájlrendszert támogat
- ✓ Rengeteg extra segédprogram
- ✗ Trükkös a particionálás

Vélemény
85%

Angol-Magyar Beszélő Szótár

Nem kevés szótárprogram jelent meg eddig kis hazánkban, a hangos, műszaki, gazdasági és számítástechnikai szakszótárak mellé új versenyző sorakozott fel.

MINT A CÍM IS SEJTENI ENGEDI, EZ a szótár nem félelmetesen részletes anyagával vagy szaknyelvi tudásával, hanem az idegen szavak pontos kiejtésével szeretné nyújtani azt a bizonyos pluszt, amiért a kedves vásárló őt emeli majd le a polcról. Szerepel a dobozon még egy nagy újdonság, a folyamatos szövegfordítás ígérete.

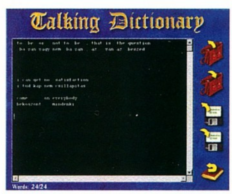
Aki már találkozott különböző GIB keresőrendszerre épülő szótár CD-kkel, az tudja, milyen a jól használható, számos keresési lehetőséget biztosító, nagytudású – ám meglehetősen csúnya felületet nyújtó – program. Elvárások tehát voltak, lássuk, hogyan bizonyított a Woodstone Interactive CD-je a gyakorlat kínpadán.

Olcsó megoldás lenne a fenti felvezetésre egy szóval válaszolni, inkább következzenek a részletek. A rövid telepítés után elindul a program, 640x480 fix felbontásban, kiforratlan ízlésvilággal rendelkezők számára minden bizonnyal esztétikus külsővel. A nagy kékségben elsőre furcsa a keresőképernyő logikája, de némi kattintgatás után minden funkcióra fény derül. A 84 270 szavas, tovább bővíthető szókincsben (hogy ez nyelvenként vagy összesen ennyi, arról nem szól a fáma, de leírva meggyőző) szótő és szótöredék alapján kereshetünk, a képernyőn látható zászlók kiválasztásával a megfelelő nyelven. A keresés eredménye minden esetben egy szólista, minden kiegészítő információ nélkül – csak az adott szó szófaját tudjuk meg. Így aki megmagyarázott kifejezéseket, nyelvi finomságokat, esetleg példamondatokat várt, nem lesz elragadtatva. A szavak ezenfelül nem jelentésük fontosságának, gyakoriságának sorrendjében kerülnek a képernyőre. A "cop" esetében a zsarut megelőzi többek között a csévehüvely, a dombtető és a kúpos cséve, a "music" szónál pedig az első jelentés a kutyák csaholása. Nem túl meggyőző.

Ha ezen túltettük magunkat, megismerkedhetünk még egy érdekes keresési lehetőséggel, ez a szinonima keresés – kellemes szolgáltatás, bár máshol is láttuk már. Most jöhet a fő mutatvány, mikor a CD megszólal. Feltételezhetően a nagy szóanyag miatt, a CD méret behatárolta a rögzített hangok minőségét – nagyon. A szavakat kiejtő nő hangja mintha egy ingoványban elmerült rozsdás búvárharang mélyéről törne fel – gyorsan elmegy az ember kedve az audio élménytől.

Utolsóként a beharangozott folyamatos fordítást próbáltuk ki. Egy "klasszikusokból" kevert Európa Kiadó idézet volt a tesztszöveg, a "To be or not to be, that is the question, I can get no satisfaction" mondatra az alábbi magyar megoldás született: "-ba van vagy nem -ba van, az van az beszéd, i tud kap nem csillapítás". Well...
A program is figyelmeztet, hogy nyelvhelyességi ellenőrzés nincs, de hogy a question mióta jelent kérdés helyett beszédet, a satisfaction pedig kielégülés helyett csillapítást, arról ötletem sincs, nem is beszélve az apróságról, hogy az I – mint iszonyú ritka kifejezés az angol nyelvben – nincs értelmezve.

Mindent összevetve, a CD igen harmatos. Csak az használja, aki nem dől be a rossz megfeleltetéseknek és jelentés sorrendnek, eléggé tud angolul ahhoz, hogy a minden magyarázat nélküli szavakkal is képes legyen dolgozni – de ő is csak akkor, ha ajándékba kapta hozzá nem értő, de nagyon kedves nagynénjétől karácsonyra.



A folyamatos fordítás még egy kezdő angol csoportban is megbukna...

Angol-Magyar Beszélő Szótár 8 000 Ft
Woodstone Interactive
www.woodstone.hu (1) 302 4420
Ha csak úgy: 486/DX33, 4Mb
Ha tényleg: P100, 8Mb

Pro és kontra
- ✓ Gyors működés
- ✓ Többféle keresés
- ✗ Csak fenntartással használható eredmények
- ✗ Gyenge hangminőség
- ✗ Silány a folyamatos szövegfordítás

Vélemény 37%

Zenei Lexikon

Elhamarkodottan kaptuk le a CD-t a polcról, és az egész tesztelő stáb beleesett egy apró nyelvtani figyelmetlenség hibájába: mi Zenés Lexikonra számítottunk...

A WOODSTONE DIGITÁLIS LEXIKONOK SOrát gyarapítja ez a kiadvány is, bár szó mi szó, a fajban továbbra is vannak genetikai hiányosságok – ilyen kromoszómákkal ez a létforma az evolúció szabályai szerint már kihalt volna...

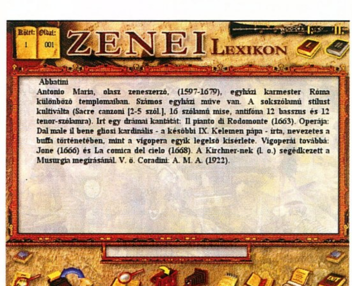
A Zenei Lexikon ugyanazokat a hagyományokat követi, mint a már előző számunk tesztjében alaposan bevizsgált Biblia kiadvány. A módszer: fogj egy vastag kötetet, szkenneld be, és tedd be valami kezelőfelülettel ellátott adatbázisba, azt had' szóljon (ez a kitétel itt sajnos nem igaz, mert ez nem szól...).

Tehát adott a mű, jelen esetben a Szabolcsi Bence és Tóth Aladár szerkesztésében összeállított eredeti kötet. Ez egy nagy tudást magába sűrítő, igényes munka, bár a hétköznapok embere itt-ott hátast dob a szakmai rövidítéseken és szófordulatokon. Ehhez jól működő keresőrendszert kapunk, címszavakra és szótöredékekre egyaránt végezhetünk keresést, még könyvjelző, jegyzetfüzet és vágólap használati lehetőség is a rendelkezésünkre áll.
A grafika is "Bibliai", nevezetesen 640x480 fix felbontás, benne a már megszokott hullámos és kalapos ékezetek. Bár ehhez már dokumentáció is járt, amelyben elolvashatjuk a Windowsban használt karakter kódkészletek jellemzőit, és még egy telefonszámot is felhívhatunk, ha ezek a fránya ékezetek csak nem akarnak esztétikusan kinézni. A hypertextes forma és a szkennelt oldalak egyaránt jelen vannak, bár előrelépés történt a képek kezelésében. Itt már képjegyzék címszavakból is válogathatunk – bár, hogy minek, az kérdéses, az alkotók még arra sem vették a fáradságot, hogy kisimítsák a szkennelendő oldalakat, a retusálásról nem is beszélve.

Ez azonban sokkal kevésbé lenne bántó, ha a szerzők legalább minimálisan kihasználták volna az elektronikus médium nyújtotta lehetőségeket. Nem is várnánk animációkat vagy videókat, de legalább – ha már zenei lexikonról van szó – hangokat, hangszereket, zenemű részleteket igen. A klasszikusok műveiből különösebb fáradság nélkül adhattak volna ízelítőt, de a lexikonban leírt hangszerek hangjáról sem ártott volna hangos bemutató. Ez valahogy senkinek nem jutott eszébe – vagy csak egyszerű igénytelenségről lenne szó?

Mindenesetre ha már zene nincs, mintegy hozzáadott értékként a CD-n megtalálható az Arany Kollekció nevű shareware sorozat Zeneszerkesztő része. Itt számos zenei lejátszó és szerkesztő, továbbá MP3 tömörítő szoftvert találunk – természetesen mind shareware, tehát legfeljebb a magazinok CD-mellékletének böngészését, vagy egy webes letöltést úszunk meg a használatukkal. Semmiben sem kötődnek a lexikon anyagához, és útmutató sem jár egyik program használatához sem.

Bár a cím általános érdeklődésre számot tartó kiadványt sugall, csak annak ajánljuk, aki az eredeti könyvet nem tudja beszerezni, vagy az elektronikus verzió keresési lehetőségeit szeretné kihasználni. PCF



Antonio Maria Abbatini munkásságáról olvashatsz, de hogy itt nem hallod az operáit, az tuti.

Zenei Lexikon 6 500 Ft
Woodstone Interactive
www.woodstone.hu (1) 302 4420
Ha csak úgy: 486/DX33, 16Mb
Ha tényleg: P100, 32Mb

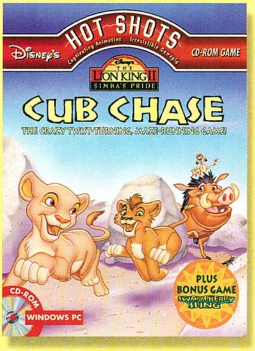
Pro és kontra
- ✓ Nagy ismeretanyag
- ✓ Gyors keresés
- ✓ Shareware válogatás
- ✗ Zenéről hang nélkül
- ✗ Képminőség, grafika

Vélemény 41%

Disney INTERACTIVE

JÁTÉKSZOFTVEREK AZ EGÉSZ CSALÁDNAK!

Hot Shots Cub Chase



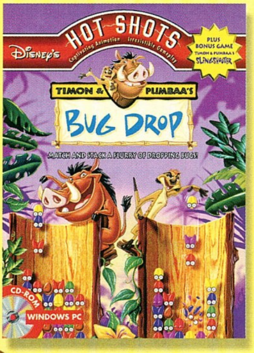
Hot Shots Paddle Bash



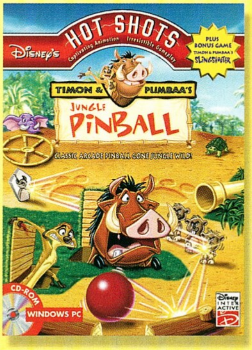


Minden szoftver tartalmaz egy bónusz játékot!

Hot Shots Bug Drop



Hot Shots Jungle Pinball



- STRATÉGIA
- GYORSASÁG
- ÜGYESSÉG
- KÉSZSÉG
- KÉPESSÉG

FEJLESZTŐ

JÁTÉKOK.



PC CD-ROM

Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Magyarországon forgalmazza az Automex Kft.

Automex multimedia

Hívja vevőszolgálatunkat munkanapokon 9-től 18 óráig a 461-5700 telefonszámon!
Automex Kft. • Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu

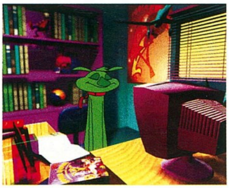
Disney INTERACTIVE

Fantasztikus Matekváros

Sokan mondják, hogy a középiskolai matekgyűlölet gyökerei már az általános iskolában kialakulnak – játékos feladatokkal biztosan könnyebb megszerettetni a számok világát a gyerekekkel.

A MATEKVÁROS NEM A HAGYOMÁNYOS értelemben vett oktató CD-ROM, sőt – de éppen ez a nagyszerű benne. Színes grafika, dinamikus zene, és persze játékok. Bár a komplex számokhoz nem visz közelebb, és a trigonometriai egyenletekig még legalább 15-20 résznek kellene készülnie, ha ez sorozat lenne, a 10 környéki számok összeadása és kivonása "éles helyzetekben" elsajátítható.

A játék még kerettörténetet is kapott, Gordi, a zöld manó számítógépe vírusfertőzötté vált. Gordi lusta dög lehet, mert egy kis látszólagos gondolkodás után, zseniális ötletként ránk lőcsöli, hogy a rendszert felügyelő vírusőrrel karöltve pucoljuk meg a gépét – ő most nem ér rá. Ha már így alakult, legyen – mindenesetre arra azért készüljünk fel, hogy nem Norton Antivirussal kell majd működnünk. (Itt jegyzendő meg, hogy számítógépes alapismeretek elsajátításához keressünk más CD-t, itt a vírus kicsi, zöld, csapdába kell csalni, vírusirtóval lefújni és egyebek, hogy ne fertőzze meg a hangkártyát...)



Gordi, akit nyújtózkodáskor kapott lencsevégre kameránk – az ő gépét kell fertőtlenítenünk.

A kellemes animáció és a nagy ugrás után bent vagyunk a gépben. Elsőként labirintusos logikai játék vár, majd a többi csoda, mind a kerettörténethez illesztve, szépen animált, szinte élő rajzfilmfigurákkal. A játékokkal az az egyetlen gond, hogy bár jól kitalálták, szellemesek, de nagyon hosszúak. Ugyanolyan típusú feladatot kell játszani 5-10 percig, míg a történet tovább folytatható, ráadásul ha valamit elrontunk – és ehhez elég egy apró hiba –, kezdhetjük az egészet elölről. A történet egyes fejezeteinél lehetőségünk van az állás mentésére, ami nagyon hasznos a már említett játékok miatt, mert előfordulhat, hogy egyszerűen ráununk – ilyenkor egy kis pihenés után kezdhető újra az adott szint.

Az egyes feladatokban mindenhol jelen vannak a számok, de a gyors fejszámolás kevés a győzelemhez, mint minden más játékban, itt is ügyesnek kell lennünk. A feladványok egyre gyorsulnak, így a végén a jó egérkezelés minden matematika tudásnál többet ér.

Jó ötlet, hogy a játékban van nyelvválasztási lehetőség, meghagyták az eredeti angol verziót is. Váltáskor minden szöveg angolul hangzik el, még a gombok is lecserélődnek – bár nem feliratozható a program, nyelvgyakorlásra mindenképp jó lehet.

A Fantasztikus Matekváros ügyes próbálkozás a számok világának megszerettetésére, a kissé hosszúra nyúló feladatok ellenére. Apróság, de érdemes odafigyelni rá, hogy a dobozon jelzett 486-os processzort emlegető rendszerkövetelmény az elinduláshoz ugyan elég lehet, de az élvezetes játékhoz minimum Pentium 100MHz-ra van szükség.



A középső sárga alak – nem látjátok? – a hangkártya, akit vírustámadás fenyeget.

Fantasztikus Matekváros
5 990 Ft
Cyberstone Entertainment
www.cyberstone.hu (1) 461 5700
Ha csak úgy: P100, 8Mb
Ha tényleg: P166, 16Mb

Pro és kontra
✓ Színvonalas grafika
✓ Ötletes feladatok
✓ Választható nyelv
✗ Hosszúak a feladatok
✗ Csak 640x480-as felbontás

Vélemény
78%

Seholsincs Kastély

Igazi hangulatos mesejáték, ravasz logikai feladatokkal – ezt kínálja a Seholsincs Kastély története.

A KI FIGYELEMMEL KÍSÉRTE EDDIGI VIZSGÁLÓDÁSAinkat a hazai multimédia piacon, könynyen arra a téves következtetésre juthatott, hogy a saját fejlesztésű CD-ROM-ok bizony gyengébbek a csupán "honosításon" átesett, angol-amerikai eredetű programoknál. Bár több esetben helytálló a kijelentés, szerencsére számos kivétel akad. Ezek közé tartozik a Seholsincs Kastély is, ahol az alkotók valóban odafigyeltek a részletekre, egyedi hangulatú, már-már népmesébe illő történetet bemutatva.

Az első kellemes meglepetés a telepítéskor – helyesebben annak hiányakor - ért, a program teljes egészében CD-ről fut, de ez a sebességén sehol sem érezhető, még gyengébb gépeken sem. A rövid nyitóanimáció után meghallgathatjuk a kastély meséjét, méghozzá nem is akárki, hanem talán a legalkalmasabb mesemondó, Szabó Gyula előadásában – aki nem tudná a névhez kapcsolni a hangot, emlékezhet rá a Magyar Népmesék rajzfilm-sorozatból, annak is a kiváló színművész hangja kölcsönzött semmivel sem összetéveszthető hangulatot.



Íme a kastély, a rejtvények otthona.

A bevezető történet után Alfonz, a kastély egere vezet majd tovább a győzelemhez vezető úton (az ő hangját is színész, Kálloy Molnár Péter kelti életre). A kastély 12 termében kell változatos logikai feladatokat megoldanunk a kincseskamrát nyitó 12 kulcs megszerzéséhez. Az egyes rejtvényekhez igényesen megfestett helyszíneken keresztül juthatunk, ahol kattintásra a tárgyak és élőlények pillanatnyi életre kelnek. Ha kijátszadoztuk magunkat az interaktív oldalakon, Alfonz bemutatja magát a feladványt is. A játékban szereplő rejtvények kifejezetten ötletesek, nem a gyors egérkattintáson, hanem az odafigyelésen, logikán és általános ismereteken múlik a továbbjutás. Sikertelenség esetén minden feladat újrakezdhető, még játékállás elmentésére is lehetőség nyílik.

A programnak talán csak rövidségét vethetjük a szemére, a 12 szoba gyorsan véget ér, és legfeljebb az egyes játékok újrajátszása hosszabbíthatja meg a játékidőt.

A végére maradt egy egészen egyedülálló érdekesség, ez az egyetlen CD az eddig teszteltek közül, amely két platformos, azaz PC-n és Macintoshon egyaránt futtatható. *PCF*



Interaktív trónterem, veszedelmes testőrökkel.

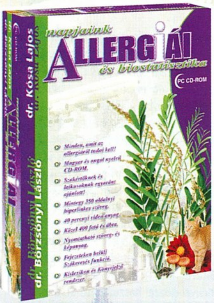
Seholsincs Kastély
5 990 Ft
Color Plus/Profi-Média Kft.
www.colorplus.hu (79) 325 467
Ha csak úgy: 386SX, 8Mb, Mac68030 8Mb
Ha tényleg: 486, 16Mb, PowerMac 16Mb

Pro és kontra
✓ Egyedi hangulat
✓ Igényes szereplőválasztás
✓ Kis gépigény, két platform
✗ Rövid játékidő
✗ Csak 640x480, 256 szín

Vélemény
86%

CYBERSTONE ENTERTAINMENT

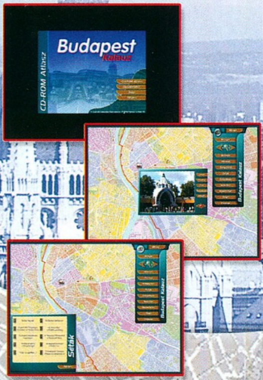
CD-ROM LEGÚJABB MEGJELENÉSEK!



napjaink ALLERGIÁI és biostatisztika

A CD-ROM segítségével megismerkedhetünk az allergiával, mint fogalommal és az allergiát okozó anyagokkal. Anélkül, hogy vastag gyógyszerlexikonokat kéne lapozgatni, a program segítségével pillanatok alatt eljuthatunk az allergiákkal és allergénekkel kapcsolatos információkhoz. A program tartalmi anyagát tekintve úgy van kialakítva, hogy orvosok és átlagfelhasználók számára egyaránt hasznos legyen.





Budapest kalauz

Ez a CD-ROM minden eddig megjelent hasonló kiadványtól eltérően összesíti mindazon információkat és adatokat, melyek segítségével Budapestről a legteljesebb képet kaphatjuk. A szoftver több száz fénykép, 50 perc videó-bejátszás, 30 perc zene és 120 perc hangalámondás segítségével mutatja be Budapest látnivalóit és nevezetességeit. Továbbá a program alapjául egy vektor-grafikai térkép szolgál, mely a lehető legrövidebb útvonalon kalauzol el a főváros bármely pontjára. A térkép nagyítható és nyomtatható.





KÉMIA 2 KALAUZ

Az általános kémia elméleti ismereteinek elmélyítését és a számolási feladatok hatékony begyakorlását teszi lehetővé. A rengeteg kép és animáció, továbbá a grafikonok és ábrák könnyen értelmezhetővé és látványossá teszik a tananyagot. A programba épített szövegben és a számolási feladatokban előforduló fogalmak definíciószerűen megjeleníthetők.



Viszonteladók jelentkezését várjuk!

Forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu

Automex multimedia

PC CD-ROM

Magyarország Autóatlasza és Világatlasz '99

Ki gépén indítja el, annak térkép e táj... Vektoros, nagyítható térképek a hazai CD-ROM piacon.

A két CD több okból került egyszerre górcső alá: azonos technológiával készültek, továbbá, bár két önálló programról van szó, a Világatlasz CD-ROM-ra mindkettő rákerült, így csak az keresse a polcokon Magyarország Autóatlaszát, aki nem kíváncsi a világ országainak térképeire és színes fotóira.

Aki már hajtogatott össze-vissza méretes térképeket egy ismeretlen város- vagy utcanevet keresve, biztosan értékelni fogja, hogy mindettől a fáradságtól néhány kattintással megmenekülhet. Persze a dolog szépséghibája, hogy noteszgép nélkül ezt az autóban már körülményes végrehajtani, de legalább az útvonaltervezés történhet a képernyő előtt. Először vegyük tüzetesebben szemügyre, mit is jelentenek ezek az elektronikus térképek.

A térképek megjelenítése, mint az a dobozon is szerepel, teljes mértékben vektoros, amelynek tulajdonsága, hogy tetszőlegesen nagyítható-kicsinyíthető a minőség romlása nélkül. Sajnos nem ad olyan szép textúrázott képet, mint egy fotó vagy igényes kézi rajz, de sokkal gyorsabban kezelhető, és ebben az esetben mindenképp célszerűbb a használata a képpontos megjelenítésnél. Ha keresni szeretnénk, először áttekintő térképen választhatjuk ki a kívánt régiót, majd részletes térkép áll rendelkezésre a pontos helymeghatározáshoz.

A megjelenített térképeken számos információ szerepel: települések, utak, vasutak, álló és folyó vizek, gátak – ezek pedig zsúfolt képet eredményezhetnek, így a könnyebb áttekinthetőség kedvéért valahogy rendet kell tennünk. Erre mindegyik program lehetőséget biztosít szűrőgombok használatával – az első kattintás bekapcsolja, a második eltünteti az adott adattípus megjelenítését. Például sokkal könnyebben böngészhetjük Magyarország nagyvárosait, ha a falvak megjelenítését kikapcsoljuk a térképen. A vasút és úthálózat sem izgalmas minden esetben, nem beszélve a világtérképen szereplő – még alapállapotban is kikapcsolt – adatokról, mint pl. a víztározók. A kívánt elemek ilyen egyszerű ki/bekapcsolása valóban megkönnyíti a keresést, és számos információ elhelyezését teszi lehetővé egyazon térképen. Apró probléma, hogy nem minden dolog belövése sikerült tökéletesen, Sydney (ausztrál nagyváros, ott lesz valami olimpia is) például a község kategóriába tartozik a program szerint.

Mint az a mellékelt képeken is látható, a gyorsaság és információbőség azért megkérte az árát, nevezetesen szépségben. A vektoros ábrák valóban csak az információ pontos megjelenítésére alkalmasak, képileg cseppet sem vonzóak. A programok DirectX-en keresztül végzik a megjelenítést, amelynek óriási előnye, hogy minden felbontás beállítástól függetlenül teljes képernyőn fut a szoftver. Gond viszont, hogy egyik program sem futott az egyik PII300-as tesztgépen, amelyen már DirectX 7.0 volt telepítve – ha az új DirectX állt a dolog hátterében, a fejlesztők kezdhetnek erőt gyűjteni egy új patchre...

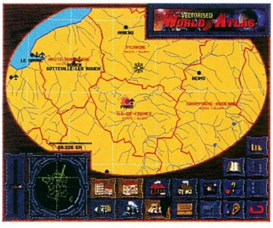
A hasonlóságok után következzenek a világ és Magyarország térképe közötti eltérések. A világtérkép csak a városok szintjéig használható, azaz külhoni várostérképeket már nem találunk benne, de nyaralásunk végcéljának megtalálásához elegendő információt biztosít. Lehetőségünk van távolságszámításra is, de csak egy ország két városa között – az országhatárokat valószínűleg térképhatárként is kezeli a program, így nem tudja együtt használni őket. A térképek mellett – amolyan Microsoft Encartás beütésként – további információkat is megtalálunk a kiválasztott országról. Számos egzotikus fényképet tartalmaz a program a világ számtalan pontjáról – sajnos elég gyenge felbontásban, 256 színnel. Meghallgathatjuk az ország himnuszát is, garantált midi minőségben, csak zongorával – nem az igazi, de nem is erre épült a CD. Olvashatunk még alapvető statisztikai információkat is, mint a népesség száma, nemzeti összjövedelem, helyi fizetőeszköz...

Magyarország térképe szintén szolgálna ilyen bővített tartalommal, de csak a világtérkép hazai vonatkozású képeit tartalmazza, így a funkció csupán három, elég gyengécske fotót jelenít meg, a zongorás himnuszról nem is beszélve – ide inkább be sem kellett volna tenni ezeket ebben a formában.

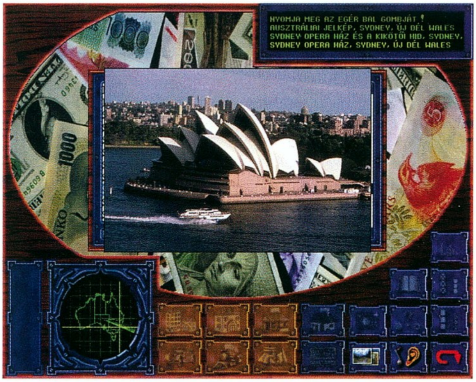
Szerencsére azonban az eltérések nem csak ebben merülnek ki. Magyarország térképe a részletes úthálózat mellett 125 város térképét is tartalmazza, utcanevekkel és egyirányú utcákkal. Apró szépséghiba, hogy a budapesti utcák egy része anonim, valamiért a szerzők nem vették a fáradságot a részletes kidolgozásra, így a város hemzseg az "Egyéb utca" nevű helyszínektől. Ez roppant bosszantó, mert a legnagyobb utakat, mint pl. a Rákóczi út, mindenki megtalálja, a gondok mindig akkor kezdődnek, mikor a Gyémántos lépcső 12. alá kellene eljutni.

A Magyarország-térkép érdekessége még az útvonaltervezés, települések közötti és városon belüli szinten is. A funkció leírása egyszerű: kijelölhetünk két vagy több pontot, és a program megmutatja a szerinte legrövidebb utat, közepes átlagsebességgel még menetidőt is tervez. A szolgáltatás ellen csak iszonyatosan lassú sebessége szól, egy III. és X. kerület közötti kiruccanás kiszámítása egy Celeron 333-on 7-8 perc volt, aki pedig P200-on tesztelt, inkább kikapcsolta a gépet félúton... Mindenesetre akkor sem feltétlen ugrálunk örömünkben, ha megvan a várva várt eredmény, mert a budapesti útvonaltervek, bár valóban elképzelhető, hogy jól optimalizálták, tele vannak a már emlegetett Egyéb utca megjelölésekkel. Így pedig nem nagyon lehet nyomulni: "Menj a Küküllő utcán egyenesen, majd az Egyéb utcánál fordulj balra, utána az Egyéb utcánál tovább jobbra..."

Látható a fentiekből, hogy vegyes az összkép. Mindkét program újdonság a hazai fejlesztések között, de nagyon sok a kisebb-nagyobb hiba, figyelmetlenség, amin az egész dolog elúszik. Aki világtérképre vágyik, és nem bánja, ha angolul van, inkább a Microsoft Encartával próbálkozzon, sokkal szebb, és összehasonlíthatatlanul gazdagabb a különböző kultúrákról szóló tartalma. Ha viszont mindenképp kell egy hellyel-közzel használható útvonaltervező program, érdemes kipróbálni a Világatlasz '99-et vagy Magyarország Autóatlaszát. **PCF**



Párizs, az örök város – sajnos, az Eiffel-torony nem látszik.



A Sydneyi operaház halovány minőségű látképe, amely egy községben található.



Ha az ember ilyennel találkozik, vagy azonnal belenagyít vagy kikapcsolja a falvakat és községeket.



A Keleti és környéke – sok a névtelen utca, és ahol az utcanév-szövegek egymásra érnek, körülményes az olvasás.

Világatlasz '99
8 000 Ft
Woodstone Interactive
www.woodstone.hu (1) 302 4420
Ha csak úgy: 468DX33, 8Mb
Ha tényleg: P200, 16Mb

Pro és kontra	Vélemény
✓ Gyors, könnyen kezelhető ✓ Tartalmazza a Mo. Autóatlaszt ✗ Nem túl szép ✗ Fotók, zenék minősége ✗ DirectX 7.0 alatt gondok lehetnek	73%

Magyarország Autóatlasza
6 000 Ft
Woodstone Interactive
www.woodstone.hu (1) 302 4420
Ha csak úgy: 486DX33, 8Mb
Ha tényleg: P200, 16Mb

Pro és kontra	Vélemény
✓ Gyors, könnyen kezelhető ✓ Útvonaltervezési lehetőség ✗ Nem túl szép ✗ Hiányos utcanevek ✗ DirectX 7.0 alatt gondok lehetnek	71%

Az Elveszett Szavak Nyomában

Íme egy besorolhatatlan CD: kalandjáték, nyelvoktató program, interaktív mese vagy rejtvénygyűjtemény – döntse el mindenki maga.

Újabb Compedia fejlesztésű, magyarított – már amennyiben ez a jelen esetben értelmezhető – CD került kíméletlen karmaink közé, de a sorozat ezen tagja is jól vizsgázott.

Az Elveszett szavak nyomában érdekes kísérlet, egy félig-meddig magyarított kalandjáték 8-10 éves, angol nyelvvel már alapos ismeretséget kötött gyermekeknek. A történet szerint egy kék tojásban kék lény (tiszta Eiffel 65 utánérzés lehetne a figura, de ő volt előbb) érkezett a bolygóra, 3000 évvel ezelőtt – küldetésében a gonosz király és varázslója akadályozta meg. A kék lény szerepébe bújva meg kell hiúsítanunk valamiféle készülő otromba gonoszságot, melynek pontos mibenléte maradjon titok. Miután kiszabadulunk a tojásból, szavakat kell gyűjtögetnünk – innen a találó cím –, ezeket rejtvényekben felhasználva léphetünk tovább a következő fejezetre.



Egy átlagos szobabelső, az ajtón elmaradhatatlan rejtvénnyel.

Az utunkba kerülő tárgyak neveit tudjuk összeszedni, illetve egy-egy helyen ravasz feladatokat kell megoldanunk a keresett szó megleléséhez. Izgalmas a dolog, minden tárgyat végig kell matatnunk, és szinte mindegyik birizgálásakor meglep a program egy ötletes animációval. Ha a tárgyakra nem a bal, hanem a jobb gombbal kattintunk, a tárgy neve nem csak angolul, de magyarul is megjelenik, így szinte észrevétlenül tanulhat a játékos új angol kifejezéseket.

A rejtvények nem is olyan egyszerűek, ha valaki inkább csak töri, mint beszéli az angol nyelvet, még a beépített szótár segítségével sem fogja egykönnyen legyűrni őket. Ez különösen igaz a fejezeteket elválasztó fejtörőre, itt ugyanis az addig összegyűjtött szavakkal kell kiegészíteni a történet adott részének szövegét.

A kalandjáték vonások a kezelésben is megnyilvánulnak, az egyes színhelyek között kis mutató kézzel navigálhatunk – sajnos térkép nincs, és nem minden esetben egyértelmű, honnan-hová jutunk, de eltévedni azért így sem lehet.

A játék hangulata, grafikája, kidolgozottsága remek, szinte a képernyő elé szögezi a játékost. Bár lehet állást menteni, mégis többen (és nem csak gyerekek) egyvégtében játszották végig a történetet. Ebből persze már a szinte állandóvá váló problémánkra is következtethet bárki: a játék rövid. Intenzív játékkal egy napnál biztosan nem tart tovább, de legalább ezt az időt szórakozva tanulással töltheti bárki, aki belevág. *PCF*



Főszereplőnk a kék lény, fején kis narancssárga csáppal – most épp leesik egy fáról.

Az Elveszett Szavak Nyomában 5 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Cyberstone Entertainment www.cyberstone.hu (1) 461 5700 **Ha csak úgy:** 486, 4Mb **Ha tényleg:** P100, 8Mb	✓ Kellemes történet ✓ Igazi oktató kalandjáték ✓ Remek kivitelezés ✗ Tiszta, jól érthető kiejtés ✗ Csak 640x480-as felbontás	87%

Rutin

PC Format – A sokoldalú PC magazin

Félresöpörjük a sötét foltokat a számítástechnika világában tétován csellengő olvasóink elől.

Rutin tartalom

Biztos, ami biztos, ismerd meg a BIOS-t

A PC-d indításának első másodperceiben könnyen érezheted magad úgy, mintha egyedül hagynának egy sötét erdőben. Megismertetünk a BIOS-szal, és megmutatjuk, hogyan védelmezd meg.

A PC-K AZ INDÍTÁSUK SORÁN ÉS a hardverek vezérlése tekintetében időtlen idők óta a BIOS-tól (Basic Input/Output System) függnek. Míg az évek során – jelentős mértékben a Windows-nak és néhány más, kevésbé ismert grafikus felületű operációs rendszernek köszönhetően – a PC-s rendszerek magasabb szinten drámai fejlődésen mentek keresztül, a BIOS változatlanul maradt. És ebben áll a probléma. Ahogy a millennium egyre gyorsabban közeledett, úgy vált egyre világosabbá, hogy a közel két évtizeddel korábban készített BIOS rendszerek – elavultságuk miatt – könnyen a rettegett Y2K probléma okozóivá válhatnak.

Egyszerűbben, az eredeti BIOS nem rendelkezett akkora kapacitással, hogy megbirkózzon az ezredév végi évszámváltáshoz hasonló dolgokkal, mégpedig jórészt azért, mert senki nem gondolta, hogy lesz PC, amelyet tovább használnak néhány évnél. Míg a régebbi BIOS-ok legnagyobb gondja az Y2K problémával való szembesülés, létezik rengeteg más, kevésbé kritikus, de ugyanannyira aggasztó probléma is. Például a 2Gb-nál nagyobb méretű merevlemezek kezelésének képessége ismét olyasvalami, amit senki nem tudott elképzelni húsz év távlatából. És ott van a többi új eszköz is, amelyek sokkal jobban működnek a BIOS irányítása alatt, mint például belső SCSI meghajtók, USB portok, infravörös vezérlők és így tovább.

Csavarhúzó nélkül

Azonban mielőtt egy csavarhúzóval a kezedben elindulsz a PC-d felé, elszántan kutatva ez után az ősi technológia után, hogy kihajíthasd belőle, van valami, amivel megmentheted a helyzetet. Felfejlesztheted a BIOS működését a mai szintre, és talán növelheted a rendszer belső teljesítményét is, sőt ha igazán szerencsés vagy, még a gép házát sem kell lecsavaroznod.

A nyolcvanas évek vége óta a BIOS olyan verziói jelentek meg a piacon, amelyek átprogramozhatók. A Flash ROM technológia hasonló az EPROM (Erasable Programmable Read-Only Memory – Törölhető Programozható Csak-Olvasható Memória) chipekhez, azzal a különbséggel, hogy nem szükséges a tartalmuk törléséhez ultraibolya fény. Az új adatok egyszerűen felírhatók egy merevlemezről vagy floppyról, majd a gép újraindításával feltárulkozik az új BIOS. A trükk lényege, hogy tisztában légy azzal, milyen BIOS fájlra van szükséged, és hogyan kell elvégezni az átírását.

Kellékek

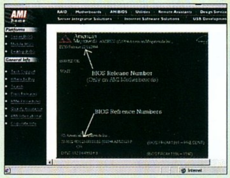
Némi bátorság, és a BIOS lecserélhető (információkért olvasd el a túloldal keretes írásait). A BIOS frissítéssel kapcsolatos legfontosabb észben tartandó dolog, hogy azt nem szükséges elvégezni, ha nincs rá tényleg szükséged. Egy régi BIOS is jó lehet az ezredforduló után, sőt még a Windows szintre nem frissíthetőek is kiválóan működhetnek. Ha kétségeid vannak, ne frissítsd, amíg biztosan nem tudod, hogyan állíthatod vissza az eredeti állapotot, különben végleg búcsút mondhatsz a PC-dnek. A *PC Format* nem vonható felelősségre, ha kellemetlen helyzetbe kerülsz, ezért óvatosan járj el, olvass el minden gyártói útmutatást és figyelmeztetést. Mi szóltunk!

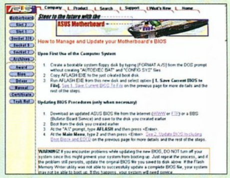
Az eredeti BIOS nem rendelkezett akkora kapacitással, hogy megbirkózzon az ezredév végi évszámváltással.

Türelem új BIOS-t terem









① Először is állapítsd meg a géped gyártóját. Ha az olyan nagy nevű gyártó, mint a Dell, Compaq vagy IBM, akkor a honlapukon részletes listát találhatsz a támogatott fájlokról. Rendszerint az összes modellt egyértelműen felsorolják, amelyeknek használ a BIOS frissítés, s mellettük érthetően leírják, hogyan végezd el azt. Bár az alapelv mindegyiknél megegyezik, az egyes lépések modellről modellre kissé különbözhetnek, így a legjobb lépés először a gyártóval felvenni a kapcsolatot.

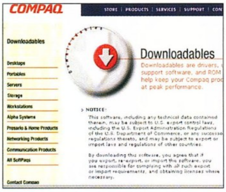
② Ha nem tudod, ki készítette a PC-d, kutasd fel az alaplap gyártóját. Sokan adnak segítséget az alaplapjukhoz, függetlenül, hogy az milyen PC-ben landolt. Vagy ki kell nyitnod a házat, vagy feltűnik a gyártó neve a PC induló menüjében, de kikeresheted a dokumentációban is. A gyártók honlapján szinte mindig feltüntetik, hogy az egyes alaplapokat pontosan milyen verziójú BIOS programmal látták el, s így hamar megtudhatod, vajon frissítésre szorul-e.

③ Ha még mindig nem jártál sikerrel, látogass el a BIOS gyártók honlapjaira. Ezek általában: American Megatrends (AMI), Award vagy Phoenix, akik mára egy és ugyanaz a cég. Ne feledkezz el arról, hogy gyakorlatilag ők gyártják a világ összes PC-jébe a BIOS chipeket, így hosszadalmas lehet a pontos BIOS verzió kinyomozása. Legvégső esetben jegyezd fel a BIOS verziószámát, amely az induláskor tűnik fel néhány pillanatra, s ez alapján kutass.

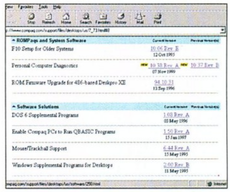
④ Miután letöltötted az új BIOS szoftvert, másold le egy mágneslemezre, és tedd írásvédetté. Rendszerint adnak valamilyen kis alkalmazást az új és a régi BIOS másolásához és cseréjéhez, s ezek mindegyike különböző. Csak kövesd a képernyőn megjelenő üzeneteket, különös figyelemmel arra, hogy ne indítsd újra a gépet, amíg erre fel nem szólítanak. Mostanára új BIOS programodnak már működnie kell. Indítsd újra a géped és érezd a különbséget.



Néhány BIOS-gyártó azt állítja, hogy nem segíthet a felhasználóknak BIOS problémáikkal kapcsolatban a PC-gyártókkal kötött megállapodása miatt. Honlapjukon azonban közölnek információkat.



Minél márkásabb a PC-d, annál nagyobb az esélyed, hogy megtalálod a BIOS frissítését.



A Compaq olyan régi gépekhez is közöl frissítéseket, amikről már régen lemondtál volna.



Sok nagy alaplapgyártó céghez hasonlóan az ASUStek is büszke alaplapjaira, attól függetlenül, hogy azok milyen PC-be kerültek. Minden általuk valaha használt BIOS-ról közölnek adatokat.

Az első állomás mindig a számítógéped gyártója legyen, ám ha őket valamiért nem tudod kideríteni (sajnos ez a régi gépeknél különösen gyakran előfordul), irány a PC alaplapjának gyártója. Végső megoldásként néhány BIOS-gyártó is segítséget nyújthat, de ez egyre valószínűtlenebbé válik, mivel sok BIOS programot a PC gyártójának egyéni kívánalmai alapján készítenek, illetve a BIOS-gyártók általában nem jogosultak a PC-felhasználók direkt támogatására. Azonban a BIOS pontos típusának és verziójának felkutatásában, és a csere útmutatásában gyakran segíthetnek.

Pompa és ragyogás

Ha beazonosítottad, az új BIOS szoftver (rendszerint egy betöltő programmal együtt) letölthető, átmásolható egy floppyra, majd futtatható. Arra az esetre, ha inkompatibilitási problémák miatt újra kellene installálni a régi BIOS programot, általában készíthetsz egy biztonsági másolatot a régiről, s ezután bemásolhatod az új programot a BIOS chipbe.

Egy percig visszafojtott lélegzettel várod, hogy a program sikeresen átmásolódott-e, ám ezalatt szigorúan tilos kikapcsolni vagy újraindítani a gépet, mert visszafordíthatatlan károkat szenvedhet. Ezután egy utolsó újraindítás, és sok-sok új funkciót találhatsz a BIOS indító menüjében. Lehet az belső vírusellenőrzés, vagy a nagy LBA meghajtók elérésének képessége, amivel olcsó és nagyobb merevlemezt szerelhetsz a gépedbe. A legvalószínűbb újdonság a fejlett valós idejű óra, amely probléma nélkül képes megbirkózni a 2000 utáni dátumokkal, sőt a következő ezredvégen sem lesznek hasonló gondjaid. *PCF*

A jövő hónapban

Bármilyen internet böngészőt használsz, megéri a pénzét: biztonsági lyukak és rejtett hibák tarkítják. Legközelebb megmutatjuk, hogyan böngésszünk úgy az interneten, hogy közben ne engedjünk senkit illetéktelenül behatolni hozzánk.

Ha nincs Flash, nincs remény?

Nem szükségszerűen. Még akkor is lehetséges a BIOS frissítése, ha a géped olyan régi, hogy gyártása a Flash ROM technológia elé datálódik. Természetesen kapcsolatba kell lépnia PC vagy az alaplap gyártójával, és ha lehetséges egy új BIOS chipet kell vásárolni. Ezeket általában egyszerűen csak ráillesztik az alaplapra, bár néha rá is forrasztják, és csak szakember vagy maga a gyártó cserélheti ki. Mivel ez hardveres megoldás, a chip cseréje nyilvánvalóan jóval drágább, és komolyan átgondolandó a csere gazdaságossága. Elképzelhető, hogy olcsóbb egy új alaplapot venni, amivel a régi merevlemezt, CD-ROM-ot és memóriát is használhatod.

Ezzel sokkal gyorsabb és a mai perifériákkal, eszközökkel kompatibilisebb számítógéped lesz, amelyet később tovább bővíthetsz.

Sikeres szkennelés

A sajtónál dolgozó emberek szeretnek azzal kérkedni, hogy egy egész élet kevés ahhoz, hogy valaki megtanuljon igazán jól szkennelni. Ezt most megcáfoljuk.

A DOKUMENTUM ÉS A LETAPOGATÓ fej között csupán az üvegfelület helyezkedik el, így a végeredmény annyira lehet tiszta, mint maga az üveg. Ne tisztítsd a síkágyat szövetronggyal, és ne használj olyan tisztítószert, aminek érdes, súroló hatása van, vagy bármilyen nyomot hagy maga után. Egy szöszmentes ruha valószínűleg megteszi, de a makacs foltokat is eltávolíthatod egy kis ablaktisztítóval.

Kellékek

Egy PC és egy szkenner, lehetőleg síkágyas;
Szöszmentes ruha;
Ablaktisztító;
Fekete papír;
Rengeteg nyomtatott kép;
Nyomtató

A felbontás

A szkennerek felbontását dpi-ben (képpont/inch) határozzák meg és a legtöbb síkágyas szkennernél ez az érték 300. Mivel valószínűleg ez a szám megegyezik a tintasugaras vagy lézernyomtatód felbontásával, azt gondolhatnád, hogy érdemes a legnagyobb felbontást választani, ha a képet ki szeretnéd nyomtatni. Ám ez nem igaz. Ha például egy fotót nyomtatsz, akkor a nyomtatónak mind a 300 dpi felbontását ki kell használnia a színek folyamatos átmenetének szimulálása miatt, és ezt csak úgy tudja véghez vinni, ha kihagy néhány képpontot. A nyomtató hatékony felbontása a színtelített képek megjelenítése esetében sokkal jobban kifejezhető az ún. lpi (sor/inch) értékben. Egy 300 dpi-s nyomtatónak 35 lpi-s nyomtatási felbontása van. A legjobb minőséget úgy érhetjük el, ha a nyomtatási



A Microtek Phantom szkenner egy jó kis készülék, de sajnos a *Star Wars*-szal ez sem sok mindent tudott kezdeni.

A gyenge pontok nyomában

A szkennerek mechanikus, optikai és elektromos részegységekből állnak, és nincs olyan síkágy, amelynek az egész felületén egyforma minőségben lehet szkennelni. Ha tudod, melyik részeken torzul leginkább a kép, próbáld elkerülni azokat, ha kisebb dokumentumokat olvasol be. A szkenner kalibrálásához szkennelj be egy, a teljes ágyat elfedő fehér papírt 96dpi felbontással. Ezután a Photoshop Equalise parancsával – vagy az adott szerkesztőprogram kontrasztot növelő szűrőjével – eltúlozhatod a hibákat, tökéletlenségeket. Ekkor találkozhatsz a roppant kényes, beolvasó fejet vezérlő mechanizmus hibája okozta vízszintes sávokkal, észrevehetsz sötét részeket a sarkok és a szélek körül, illetve egy-két karcolást az üvegfelületen. Remélhetőleg a képterület közepétől számítva lesz elég nagy területed, amely mentes ezektől a hibáktól.

Nyomtasd ki valós méretben ezt a kalibrációs dokumentumot, és vagy vágd ki a mintául szolgáló legjobb területet, vagy jelöld meg a szkenner üvegágyának műanyag szélén egy filctollal, hogy melyik területen kapod a legszebb képet.

A szkennelés ABC-je

Aliasing
A kis felbontású számítógépes képek pixelezett megjelenése.

CMS
Colour Management System. A szkennelés, nyomtatás során egy kép színhűségének megtartását szolgáló széleskörű hardveres/szoftveres megoldás.

Gamma korrekció
A kontraszt mértéke, amely a középtónusok sötétedését, világosodását eredményezi.

Halo
Egy sötét részt körülvevő fénysáv, amelyet az unsharp masking okoz.

LPI
Lines per inch. A nyomtatásban használt halftone felület frekvenciájának mértéke. A régi, és mára félrevezető meghatározás visszavezet az analóg halftone-ok létrehozásához használt fényelhajlásos vonalmaratásra.

Newton Ring
A diafilm és a szkenner üvegének érintkezése miatt alkalomadtán a szkennelt képben megjelenő sokszínű koncentrikus körök rajzolata.

OCR
Optical character recognition. A technológiával lehetővé válik szöveges dokumentumok beolvasása és átalakítása PC-n szerkeszthető formátumú szöveggé.

Platen
A síkágyas szkennerek üveg szkennelési területe.

RIP
Raster Image Processor. Szofver/hardver eszköz, amely a kimenő adatokat továbbadva (mint például az oldal leíró-információit) létrehozza a képpontokból álló bitmap képet, és ezt a képet továbbítja a nyomtató engine-hez.

Árnyék pont (Shadow Point)
Egy képnek azok a mintái, amelyek a lehető legsötétebb tónust nyomtatják a tervezett kimeneti eszközre. A tónus alatti értékek adják a tiszta feketét.

TWAIN
Egy szoftver interfész szabvány, amely lehetővé teszi a kompatibilitást a szkennelő szoftver és hardver között.

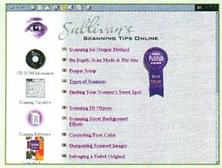
Fehér pont (White Point)
Egy képnek azok a mintái, amelyek a lehető legvilágosabb tónust nyomtatják az adott kimeneti eszközre. A tónus feletti értékek adják a tiszta fehéret.

Körutazás

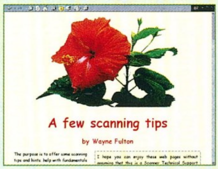
The Scanning FAQ
www.infomedia.net/scan
Bár egyszerű FAQ központként kezdte életét, mára ez az oldal egy nagyszerű online útmutató könyvvé nőtte ki magát. A tartalmat témakörök szerinti részekre tagolták, vannak kezdőknek és haladóknak szóló fejezetek is, és elhelyeztek egy automata szkennelési felbontást számoló részt is.



Sullivan's Scanning Tips
www.hsdesign.com/scanning/tipswelcome.html
Michael Sullivan nem szorítkozik kizárólag a szkennelés minőségének javítását szolgáló tanácsadásra. Blue Peter című rovatát telepakolta különös dolgokkal, amiket kipróbálhatsz a szkenneredben. Például, hogy néz ki egy szelet gyömbérkenyér szkennelt képe?



Szkennelési tippek
www.scantip.com
Habár Wayne Fulton szerényen, kezdőknek szóló tippeknek titulálja az oldal tartalmát, ám van belőlük annyi, hogy egy egész könyvet meg lehet velük tölteni. Még a hivatkozásokat és a keresőszoftvert sem érheti panasz.



The TWAIN Working Group
www.twain.org
Ez egy non-profit szervezet, mely feladatául azt tűzte ki, hogy bebizonyítsa, a TWAIN nélkül mindnyájan elveszettek lennénk. A szkennerekkel kapcsolatos letöltések és információk valóságos portálja ez az oldal.



felbontás a duplája a szkennelési felbontásnak. Így egy 300 dpi-s nyomtató esetén teljesen felesleges idő és tárhely pocsékolás 106 dpi-nél nagyobb felbontásban szkennelünk. Ez azonban csak a folyamatos tónusú képeknél igaz. Szövegbeolvasás, fekete-fehér színek esetén a lehető legnagyobb felbontás segít a minőség javításában.

Maszkolás

A szkennelt képek – a felbontástól függetlenül – gyakran életlennek tűnnek. Ennek korrigálása érdekében egy unsharp masking (USM – életlen maszkolás) nevű eljárást alkalmaznak. Az Adobe Photoshop rendelkezik Unsharp masking szűrővel, és a legtöbb képjavító programnak van hasonló élesítő funkciója. Győződj meg arról, hogy az USM a javítási folyamat utolsó lépése, miután az összes kontraszt beállítást befejezted. Ne vidd túlzásba az USM-et, mivel az nem kívánt "halo" hatást vált ki a sötét objektumok körül. A nyomdában készült képeket féltónusok használatával hozzák létre egy szándékosan egyenetlen felületen keresztül. Amikor ilyen képeket szkennelsz, gyakran találkozhatsz körkörös sávokkal a végeredményen, amit moiré jelenségnek hívnak.

Ezen az alacsonyabb felbontáson való szkennelés éppúgy segíthet, mintha az eredeti képet finoman körkörösen mozgatod a síkágyon. A moiré megszüntetésének azonban gyakran az egyetlen módja, a kép finom "elélettelenítése", például a Photoshop Despeckle szűrőjével. *PCF*



Ha helyesen csinálod, csak az eredeti gránit rücskös felülete jelenik meg a képen.

Könyv-tan



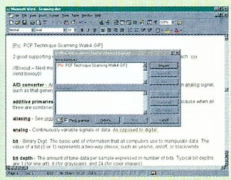
① A könyvekben a nyomtatott szövegek gyakran nagyon közel helyezkednek el a gerinchez, ami miatt a fénymásolás és a szkennelés nehéz. A saját könyved nyugodtan másolhatod saját használatra, de ezért nehéz súlyokat kell rátenned, hogy kilapítsd szegényt. Mondjuk egy darab sínvasat?



② Ha az egész könyvet szeretnéd beszkennelni, talán a legegyszerűbb, ha először kiveszed a lapokat a kötésből. Fektesd le a könyvet a borítólapjával lefelé, és egy vonalzó segítségével tartsd egy helyben a lapokat, miközben egy pengével, vagy éles késsel a kötéstől fél centire kivágod őket.



③ Ha az oldalakat már kivetted, ne bajlódj lapadagolóval, mert a papírvastagság mindig rossz lesz. Szkenneld be a lapok mindkét oldalát egymás után. Ha a lapok nagyon vékonyak, akkor a betűk átlátszanak a túloldalról, s ezért egy fekete papírral fedd le a lapot.



④ Állítsd az OCR programot karakterfelismerésre és szkenneld be a könyvet, mondjuk 20 oldalanként, a merevlemezed szabad tárhelyétől függően. Minden szakaszt külön-külön fájlba ments el, majd ezeket az állományokat az OCR program segítségével később egymásba fűzheted.

Készíts MP3-fájlt

A CD-k eszeveszett cserélgetésének annyi, beköszöntött a digitális zenei fájlok boldog kora. Ezúttal felfedjük az MP3 zene örömeit.

A MIKOR A KEDVENC DALAIDRÓL EGY válogatást szeretnél megmutatni valakinek, előbb-utóbb a CD-lemezek kupaca alá temetve találod magad. A dalok MP3 formátummá való átalakítása azt jelenti, hogy elkészítheted a saját válogatásaidat, kihagyva a gyengébb számokat, mintha DJ lennél a saját otthonodban.

Az MP3-mal zenét tárolhatsz a merevlemezen. A normál zenei fájlokkal ellentétben az MP3-ak viszonylag kicsik. Méretük három-négy megabájt, s ezzel összehasonlítva, az ugyanazt a számot tartalmazó WAV-fájl már 50-60 megabájtnyi helyet foglal. Bár a dalok másolása törvénytelen dolog, amíg csak saját személyes célra használod őket, nem lehet problémád (akkor sem, ha rendelkezel az eredeti CD-vel).

Digitális wurlitzer

A piacon rengeteg MP3-lejátszó létezik, és a legfrissebb lejátszókkal CD-ről is készíthetsz MP3 zenei fájlokat. Úgy döntöttünk, hogy a RealJukebox részleteit tárjuk fel, amely ingyenesen letölthető a www.real.com weboldalról vagy telepíthető az e havi CD-mellékletünkről, bővebbet pedig ezen a site-on találsz róla: http://www.xlr8.hu/cikkek2/realjuke/index.htm. Ez a program alkalmas hagyományos CD, valamint MP3 és RealAudio fájlok lejátszására, illetve könnyedén készíthetőek MP3-fájlok is a CD-ről. Ha te is szeretnéd a zenéidet a PC-den tárolni, akkor rengeteg helyre lesz szükséged a merevlemezeden – már néhány CD is több mint 100Mb helyet kíván. Nem sok értelme van Pentium MMX-nél kisebb teljesítményű gépen készíteni MP3-fájlokat, mert a program olyan lassan fut, hogy könnyen elvesztheted a türelmed, és kihajítod a gépet az ablakon.

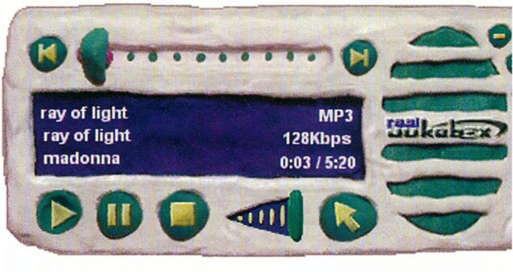
Mintavétel

Az MP3-fájlok minőségének kulcsa a mintavételi arány. A 96Kb/s csak egy kicsit durvább a CD minőségnél, míg a 128 és 160Kb/s már közelít az eredetihez. Néhány program még 320Kb/s mértéket is lehetővé tesz, és bár az eredmény kiváló lesz, hamar elfogyhat a hely a merevlemezeden. A RealJukebox ingyenes változatával maximum 96Kb/s rátával készíthetsz fájlokat. Ha jobb minőségű fájlokat akarsz készíteni, kb. 8000 forintot kell kifizetned a szoftver Plus verziójáért.

Örömmel tapasztalhatod, hogy a RealJukebox ingyenes verzióját is gyerekjáték használni, a program a dalokat automatikusan letölti az internetről és elrendezi őket a könnyű elérhetőség jegyében. Mi megmutatjuk, milyen könnyedén készíthetsz a kedvenc zenédről MP3-fájlokat, és hogyan kölcsönözhetsz kőkorszaki kinézetet a programnak. PCF

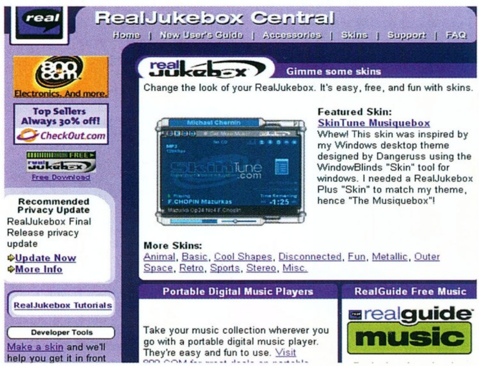
Kellékek

A *RealJukebox* programot ingyen letöltheted a **www.real.com** weboldalról, vagy telepítheted az e havi CD-mellékletünkről, bár minimum egy Pentium MMX gép szükséges a futtatásához. Fontos még, hogy sok hely legyen a merevlemezen: az MP3-fájlok mérete 3Mb és 5Mb között helyezkedik el, és az ideiglenes fájlok miatt a kódolási folyamat alatt további 50-100 megabájtnyi helyre lesz szükség.



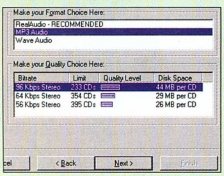
A *RealJukebox* kinézetének megváltoztatásához válaszd ki a View **menüből a** Skins **opciót. Mi a *Claymation*-t választottuk. Kőkorszaki szaki MP3-lejátszó Madonnával.**

Szereted a popparódiákat? Magyarországon egyedülállóan a My Cream Popparódia együttes összes lemeze letölthető az internetről és ráadásul ingyen! A cím: www.shoppingcard.hu



Ha van internet elérésed, akkor a legújabb skineket (a kinézetért felelős fájlokat) megszerezheted, ha a View **menüből a** Skins **kiválasztása után rákattintasz a** Get Skins **opcióra.**

Egy zenei állatsereglet



① Ha először telepíted a *RealJukebox*-ot, a program megkérdezi, milyen típusú zenei fájlokat akarsz készíteni a CD-ről. Bár RealAudiót javasol, a legjobb, ha MP3-at választasz.



② Amikor beteszed a CD-t a *RealJukebox* rákapcsolódik az internetre és letölti a dalok címét. Ha nem kapcsolódtál, vagy nem akarsz kapcsolódni, ezt az információt manuálisan is megadhatod.



③ A dalokra kattintva kiválaszthatod a rögzítendő számokat, és egy-egy pipa jelenik meg mellettük. Ha befejezted, kattints a Record **gombra az MP3-ak elkészítéséhez.**



④ Ha az MP3-fájlokat elkészítetted, a *RealJukebox* elhelyezi őket a könyvtárában. Itt kereshetsz cím, előadó, album szerint. A fájlokra duplán kattintva játszhatod le őket.

Egyéb lehetőségek

Ha más MP3 készítő programra fáj a fogad, segítségül az alábbiakat mind megvizsgáltuk MP3 szoftver körképünkben. Lapozz a 115. oldalra.

CDEX

surf.to/cdex

A *CDEX* jó minőségű MP3-fájlokat képes készíteni, bár hajlamos lefagyasztani a gépet. Ja, és ez is teljesen ingyenes.

MusicMatch Jukebox

www.musicmatch.com

Az MP3 készítése mellett, a *MusicMatch* lehetővé teszi, hogy rajzolj is a zenékhez valamit. A teljes verzió ára 29.95$ (kb. 7500 forint)

Xing Audiocatalyst

www.xingtech.com

A piac leggyorsabb MP3 készítő programja, bár a kezelőfelület lehetne egy kicsit szebb is. A teljes verzió 29.95$ (kb. 7500 forint)

ahol.a.com

Net-vándor révbe ér



Mire van szüksége ahhoz, hogy ajánlatunkkal élhessen?

- Bármilyen IBM kompatibilis, vagy Macintosh-klón számítógépre
- A gépbe épített és telepített, vagy a gép mellett, de vele együttműködő külső modemre
- Telefonvonalra
- A számítógép működtetéséhez szükséges operációs rendszerre (pl.: Windows'95), és telepített böngésző programra (pl.: Internet Explorer; Netscape Navigator)

... és minimális szakértelemre, ami egy új telefonos kapcsolat létrehozásához szükséges a fentebb említett szoftverek használata mellett.

Hogyan kaphatja meg a 10 óra ingyenes Internet használatot?

- Kitölti, és levelezőlapra felragasztja vagy borítékba helyezi, majd a HunNet címére elküldi a lap sarkán található kupont
- Az MS Windows'95 vagy Windows 98 operációs rendszer "**Sajátgép**" --> "**Telefonos hálózat**" --> "**Új csatlakozás**" menüpontjaival hozzon létre egy olyan Internetes kapcsolatot, amely a Hungarian Networks (1) 236-4305 telefonszámát hívja fel.
- A bejelentkező Felhasználó neve: **PCFORMAT**, jelszava pedig: **AHOL** legyen.
- Az így kialakított "**Új kapcsolattal**" Önnek telefonhívást kell kezdeményeznie. A bejelentkezéskor ellenőrizzük a megadott jelszót és nevet.
- A Internet böngészőjébe írja be a felkeresni kívánt címet, ami "**http://REGISTER.AHOL.COM**", majd nyomja le az "ENTER" billentyűt.
- *Minden új jelentkezőnek egy elektronikus űrlapot kell kitöltenie*, amelyet a későbbi -, ettől kezdve egyedi - jelszavának és azonosítójának kialakításához használunk fel. Az elektronikus regisztrációnál ügyeljen arra, hogy a kuponnal egybehangzóan töltse ki azt.
- Az új felhasználó, vagyis Ön, ezzel az azonosítóval és jelszóval attól kezdve "szörfözhet" az Interneten, amikor az Ön kuponja megérkezik a ***HunNet 1132 Budapest Victor Hugo u. 18-22.*** szám alatti címére.
- Az első bejelentkezés után Ön 10 óra időtartamban díjmentesen használhatja szolgáltatásainkat.
- Kérjük, ha bárhol elakad, vagy csak érdeklődni szeretne kuponjának beérkezéséről, hívja a HunNet Vevőszolgálatát a **236-5090**-es telefonszámon.

Miért éri meg Önnek hogy a HunNet Internetes szolgáltatásait vegye igénybe?

- Ha a kuponnal jelentkezik, és a 10 óra díjmentes használat után elégedett szolgáltatásaink színvonalával, kedvezményes szerződést köthet velünk.

Az ötezer (5.000+áfa) forintos díjcsomagunk tartalma:

- 10 MBájt hely az Ön e-mailjei számára
- 2 MBájt **WWW** terület
- korlátlan Internet böngészési idő
- ez a díj ISDN elérés mellett is érvényes

Ráadásul a harmadik hónap díját nem kell kifizetnie, azaz Ön **33% kedvezményt kap**.

Vásárolhat-e Ön Internetes szolgáltatást és PCt részletfizetéssel a HunNetnél?

Igen!

- Több számítógéptípussal,
- Részletfizetési kedvezménnyel,
- Banki kapcsolatokkal,
- Ügyintézéssel

állunk rendelkezésére.

Hívja a HunNet Hungarian Networks vevőszolgálatát a 236-5090-es telefonszámon

.hu Hungarian Networks

☐ Igen, szeretném kihasználni a PC FORMAT és a Hungarian NetWorks közös Karácsonyi ajándékát, a legkésőbb 2000. február 15-i rendelkezésemre álló 10 óra ingyenes Internet használatot.

Nevem:

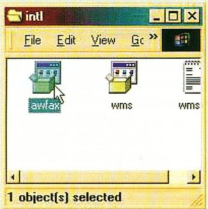
Címem:

Kérjük ezt a kupont kitöltve küldje vissza a **Hungarian Networks 1132 Budapest Victor H. u. 18-22.** címére!

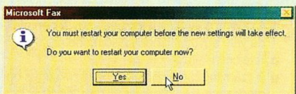
A fax és a Windows 98

Használd ki a modem képességeit és küldj faxokat

Modemed lehetőségeit erősen behatárolja az a bizonyos 56K-s jelzés. A kis dobozka fennhangon hirdeti a faxolási lehetőségeket is, de utoljára mikor küldtél vagy fogadtál faxot rajta keresztül? A Windows 95-nek volt egy Microsoft Fax nevű beépített funkciója. Amikor a hagyományos nyomtatód helyett erre a virtuális nyomtatóra akartál nyomtatni, a Microsoft Fax beindult és elindította a saját fax varázslóját. Nem voltak extra kiegészítők a futtatáskor, semmi nem kapcsolt be a gép indításakor, ami megjelent volna a tálcán, hogy lassítsa a géped. A Microsoft Fax elküldte a Word és egyéb dokumentumokat a megadott számra. Akik a Windows 95-ről áttértek a Windows 98-ra bizonyára észrevették, hogy a Microsoft Fax útközben valahol elveszett. Ha te is azok közé tartozol, akik lemondtak arról, hogy megküzdjenek egy új memóriazabáló, és nem mindig működő fax szoftverrel, akkor talán érdekel, hogyan lehet visszaállítani a Microsoft Fax régi dicsőségét. Kifizetni egy halom pénzt ügyes kis fax szoftverekért, és aztán azzal szembesülni, hogy a Windows nem akar velük működni – nem épp leányálom. De nyugalom. Kevéssé ismert tény, hogy nem szükséges a Windowsból való faxolgatáshoz mindenféle szoftvert telepíteni, mivel a Microsoft Faxot elrejtették valahová a Windows 98 telepítő CD-n. Ráadásul, e kis fürge program visszaállítása kedvenc operációs rendszerünkbe olyan egyszerű, hogy az ember nem is hinné, milyen hamar végezhet vele. Ez egyszerűen fax-tasztikus! (Hm) Csupán elő kell kotornod a polcod mélyéről a Windows CD-t, és kicsomagolni egy bizonyos, a lemez összekarcolt felületén rejtőző fájlt. Az egész jóval egyszerűbb, mint elsétálni a faxgépig, vagy ne adj isten venni egyet.



① Porold le a Windows 98 CD-t, tedd be a gépedbe, és válaszd a Böngészés ezen a CD-n-t, amikor a menü feltűnik. Ezután vagy a Windows böngésző vagy a Sajátgép elindul, attól függően, éppen milyen kedve van.



② Most keresztül kell verekedned magad a mappák sűrű erdején a Tools\Oldwin95\Message\Int helyre. Itt elérkeztél az AWFAX.EXE fájlhoz, s éppen azt kerested. Kattints rá kétszer, majd kövesd végig a telepítési útmutatást.

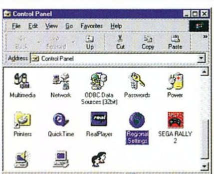


③ Végül felkér a PC-d újraindítására. Miután ez megtörtént és minden újra működik, faxolhatsz a Windowsból. Ha el akarsz küldeni egy faxot valakinek, a nyomtatásnál mindig a Microsoft Fax-ot válaszd ki a rendes nyomtatód helyett.

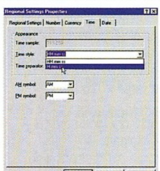
Térj át a 24 órás kijelzőre

Itt az ideje, hogy a Windows óráját megtanítsuk számolni

Amióta az iskolapadban körbe-körbe tekergetted az óramutatókat, megtanultad, hogy a 12 órás óra a gyerekeké. Az igazi óramániákusok (digitális órák és egyebek kedvelői) jól tudják, hogy a du. nyolc óra az 20:00. De ahogy az lenni szokott, a Windows most is utoljára kapcsol. Hogyan vehetjük hát rá kedvenc operációs rendszerünket, hogy kövesse az idő változását? Ez egy egyszerű klikkelgetős művelet, ami nem tart tovább néhány másodpercnél, és naponta perceket takaríthat meg számodra agytekervényeid csikorgatásától, ahogy a régi öt órát átszámolod a modernül minimalista 17:00-ra.



① A Windows óra kijelzésének átállításához nyisd meg a Vezérlőpultot a Start-Beállítások-Vezérlőpult rákattintásával, és klikkelj kétszer a Területi beállítások ikonra. Ezzel egy újabb párbeszéd doboz nyílik meg.

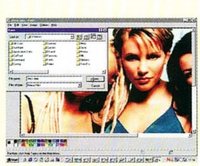


② Kattints az Idő fülre. Keresd meg az Idő formátuma kezdetű szerkesztő dobozt és állítsd a lefelé nyitható dobozt o:mm:ss állásra. Így már kész is vagyunk. A visszaállításhoz, változtasd vissza az O:mm:ss állásra.

Változtasd meg az indító képernyőd

Unod a banánt? Örökre elsöpörheted a fellegeket.

Miközben a géped előtt ülsz, és a hüvelykujjaiddal malmozva vársz a Windows indulására, hová bámulsz? Egy képre a kedvesedről? A körmöd alatti koszra? Vagy egy lányra az iroda túloldalán? Fogadjunk, hogy már kiégette a retinád Bill Gates felhőkben úszó Windows logója. Ez a kéken kavargó kép díszít majdnem minden PC-t az ismert univerzumban, és körülbelül annyira izgalmas ezt bámulni, mint mondjuk vajas pirítóst enni. Azonban minő szerencse, ezt a képet végletesen egyszerű kicserélni. Szerezz egy képet az aranyhaladról, egy rajzot a macskádról, vagy valami dögös képet a Temporary Internet File mappa mélyéről és máris elkápráztathatod magad.



① Először is keress elő egy tetszetős BMP kiterjesztésű képet. Ehhez használhatod a Windows részét képező *Microsoft Paint* programot is. Ám ha megvan mondjuk a *Paint Shop Pro* és tudod használni, az is bőven megteszi.



② Mentsd el a fájlt logo.sys néven a C:\Windows mappába. Ha leállításkor szeretnéd látni a képet, akkor logow.sys vagy logos.sys néven mentsd el ugyanebbe a mappába. Ha meg akarod tartani a régi képet, akkor először azt ments el logo.old néven.



PC Format Segítség

A sokoldalú PC magazin

Bevezető

ÚTON A SEGÍTSÉG!

PCF Segítség
1306 Budapest 35, Pf.: 141
pcformat@cmk.hu

Hát elérkezett végre. Mármint ez a nagy millenium dolog. Most már teljesen hivatalosan átléptünk a XXI. századba – nagyjából eddig a távolságig láttak előre mindenféle sci-fi írók. És kérdem én, hol van a jetpackem? A saját teleporterem, fénykardom, holodeckem, lézerpisztolyom, térgörbítőm, trikorderem, hósiklóm, fotontorpedóm, bábel halam és az az izé, amivel a Vissza a jövőbe II-ben pizzát hidratáltak? Miért nem lakunk felhők között lebegő városban, vagy ülünk egy bolygón egy messzi-messzi galaxisban Pángalaktikus Gégepukkasztót szürcsölgetve, talán felsálat fogyasztva a Világ végéhez címzett étteremben, esetleg egy 5D-s virtuálmoziban bámulva a Halálos Fegyver 19-et?

Megmondjam? Mindennek ez az átkozott Y2K volt az oka – a hiba, amely fizikailag nem is létezett. Az emberiség annyi anyagi, szellemi és kreatív erőforrást áldozott arra, hogy mindenkit megnyugtasson, hogy nem lesz semmi baj, továbbá arra, hogy minden Hadrianus fala óta létrehozott tárgyat kompatibilitási teszteknek vessen alá, hogy a nagy kapkodásban elfelejtette megépíteni a már beharangozott Új világot. Mindenki olyan feszülten tartotta vissza a lélegzetét, hogy még új naptárat is elfelejtett beszerezni – és itt jön a meglepetés. Ha valaki elővesz egy régi 1972-es naptárat és alaposabban szemrevételezi, látható, hogy minden dátum és nap stimmel – persze az év kivételével. Fejlődés, mi? Hah!

Vágjunk bele

Emberek, beütött az új évezred – most kevés lapot fordítani a falinaptáron, inkább cseréld le az egészet!

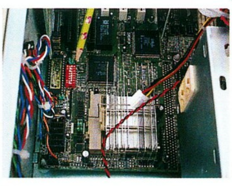
K – JELSZÓ MIZÉRIA

Be kellene lépnem a BIOS setupba, de valamikor régen sikeresen levédtem egy jelszóval (fene emlékszik rá, mi lehetett). Asszem, ezt elszúrtam, kár minden szóért, mi a következő lépés? Ha sikerül megkerülni valahogy a BIOS jelszót, sokáig a rabszolgád leszek...

Mercutio

V – Ez a számítógépes megfelelője annak, mikor az ember bezárja a kocsi ajtaját, a kulcs meg bennmarad. Persze ez olyan gyakori eset, hogy az alaplapgyártók is hagynak egy tartalék kulcskészletet a helyzet orvoslására. Bár a példa kicsit sántít, ez inkább egy nagy konzervnyitóhoz vagy páncélökölhöz hasonlít, mert kinyírja magát a zárat. A megoldás egy jumper, amely az alaplapon található, és egyetlen célja az összes érték gyári beállításra történő visszaállítása. A művelet törli a BIOS jelszót, de magával viszi a merevlemez paramétereket és egzotikus memória beállításokat.

A rendszer így minden további nélkül elindul, de az optimális teljesítmény eléréséhez számos érték módosítására lesz szükség – erről bőven találhatsz információkat az alaplap dokumentációjában, esetleg lépj kapcsolatba a géped forgalmazójával. Hogy pontosan melyik jumper látja el a reset funkciót, a típus ismerete nélkül lehetetlen megmondani, de az alaplap leírás minden bonnyal tartalmazza. Még az sem lehetetlen, hogy magán az alaplapon találsz egy "BIOS rst" feliratot.



Valahol ezen a képen rejtőzik egy BIOS reset jumper. Az első olvasó, aki megtalálja, ajándékot kap (no nem túl nagyot).

K – DÍJVADÁSZ

Most csak nekem tűnik úgy, vagy minden számban ugyanaz az iMac kép szerepel? Ja, és kapok ajándékot, hogy észrevettem?

Brian Lee

V – Hát, ha lehet, tényleg minden egyes alkalommal bevágjuk a rovatba, mert egyszerűen baromi fotogén. Bár, mivel ez egy PC-s magazin, egyre nehezebb újabb és újabb okot találni, hogy mit is keres benne az iMac – ez a szépérzékre való utalás azért elégtelen magyarázat lenne. Így viszont roppantmód kapóra jött a leveled, mert így ebben a hónapban is bekerülhetett...



Most még valahogy megúsztuk, de előbb-utóbb valaki gyanút fog, ha minden számban feltűnik ez a kép.

K – AZ ÉN MODEM, A TE MODED, AZ Ő MODE...

Megvettem újságuk második számát és az a véleményem, hogy kitűnő magazint csinálnak, végre egy olyat, ami nemcsak profiknak szól és nem azt feltételezi, hogy mindenki, aki számítógépet használ, annak profi szakértője. Jómagam laikus vagyok, a számítógép kezelését működését csak egymagam, iskolai tanulmányok nélkül, hobbyból könyvekből, különböző programokból sajátítottam el.

Ebből adódóan nagyon sok olyan kérdés van, ami érdekel, de aminek megoldása egyedül nem megy. Magazinjuk hangneme a benne megnyilvánuló segítőkészség és közvetlen hangnem arra sarkallt, hogy segítséget kérjek Önöktől faxmodem használatával kapcsolatban e-mail-en keresztül.

A faxmodememet internet használaton kívül faxok küldéséhez is szeretném használni, amely műveletet egyszerűen soknapi kísérletezés után sem tudok elindítani.
Kérem segítsenek !
A használt és telepített modem típusa: Rockwell External V.90 k56 Voice Modem
Az első probléma, hogy az egész szoftver angol nyelvű. Minden faxolási kísérletre a "nincs tárcsahang" jelenik meg és a faxolás nem sikerül.

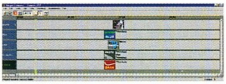
Fényes Tamás

V – Ilyen szép kérésnek nehéz ellenállni, bár egykét további információ nem ártott volna – például a kísérlet tárgyának, magának a faxprogramnak a neve. Mióta a Win98 "újításaként" a Fax rész kikerült a Windowsból, az élet kicsit bonyolultabbá vált. A legtöbb nálunk forgalmazott modem mellé a Cheyenne Software Bitware nevű programját adják ilyen célokra – ez egy egyszerűbb darab, angol nyelvű, de a célnak tökéletesen megfelel, még kezelése sem túl összetett.

Létezik magyar nyelvű faxprogram is, amely a megnyerő Trio Kommunikációs Programcsomag '95 névre hallgat. Számos szolgáltatást nyújt (mindenféle fax és házi telefonközpont, médialejátszó és egyebek) és meglehetősen jó kézikönyvvel rendelkezik. Ha a modemhez kapott program nem vehető rá a működésre, érdemes lehet ezt megkeresni.

A "Nincs tárcsahang" hiba azért furcsa, mert a modemeknél vagy internet sincs,

vagy magával a webes beállítással van több gond, a fax funkció használata többnyire problémamentes. Amit érdemes leellenőrizni, az a faxprogram jellemzőinél a felhasználó országa. Ha itt rossz beállítás szerepel, a program például indonéz tárcsahangot várna, és ezért nem ismeri fel a magyar "szabad vonalat".



Egy jól konfigurált mail-szerver az alapja annak, hogy minden kérdésetek eljut hozzánk.

CSÍÍZ – MÓKÁS HÁZI VIDEÓK

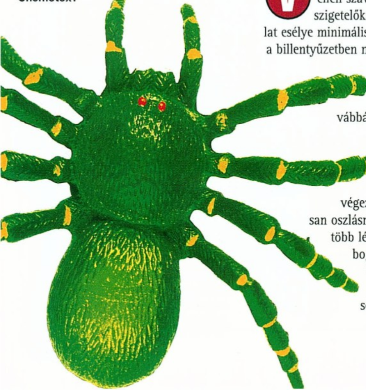
K olyan progi érdekelne ami az avi filéket összefűzi vagy mpeg konvertálja. ha lehet minél egyszerűbb legyen. válaszotokat előre is köszi.

Sakac

V Ha PC (vagy Mac) és videovágás, a legtöbb megkérdezettnek az Adobe Premier ugrik be, egyébként nagyon helyesen. A Premier nagytudású szoftver – ennek megfelelő árkategóriában. A házi videók feldolgozásához – mint mikor Tomika meghánytatja a cirmost pálinkával vagy a pajtában elkészül a Csillagok Háborúja várva várt 11. epizódja – ennél kevesebb is elég, a shareware kategóriából. Sokan szeretik a Fast Movie Processort, mert alapvető effektekre és vágásra jól használható, és nem is túl drága. Ha kicsi szívünktől nem esett messze az Alma, (szeretjük a Mac-et és az azon futó igen kifinomult technológiát) nagyon kellemesen eldolgozhatunk a Quick Time Pro verziójával is. A program ugyan mov fájlok szerkesztésére a legjobb, de ez legalább két platformos formátum, és nagyon jó minőséget produkál.

Az egyik frissen felfedezett kedvenc az Axogon Composer (**http://www.axogon.com**), amely (egyelőre) teljesen ingyenes, és számtalan jópofa trükköt tud. A már megszokott vágó funkciókon kívül a különböző effektekben is nagyon erős, sok formátumot kezel (sajnos mpeg-et nem).

Egy magát neonzöld póknak álcázó cyber-fülbemászó. Hol a Chemotox?



TANULNI, TANULNI, TANULNI...

K Mi a legjobb módja, hogy mindenféle dolgot megtudjon az ember a PC-ről? Vannak olyan könyvek vagy kisebb házilag is kivitelezhető varázslatok, amelyek segítségével villámgyorsan profi számítógépes leszek?

Paul Heyhoe

V Ez valami vicc? Szerinted most mit tartasz a kezeid között? "A sokoldalú PC magazin" – ez van a címoldalon. Hozzávetőlegesen 180 oldalnyi információ, hír, újdonság, vélemény, teszt, tipp&trükk, jótanács, a PC-k világának minden területéről.

Bár szentségtörés lehet az alábbi vélemény, a legjobban és leggyorsabban a PC-s "mágiáról" nem olvasással, hanem gyakorlással lehet tanulni. A folyamat valami ilyesmi:

1. Meg akarok csinálni valamit a gépemmel
2. Jól elakadok
3. Fellapozok egy rakás könyvet és újságot valami támpontért
4. Kipróbálom az olvasott 200 féle tippet, és azok leghajmeresztőbb kombinációit
5. Valahogy összejön a dolog, jórészt a véletlennek köszönhetően
6. Adok magamnak egy kis piros pontot gépkezelésből

1000 db kis piros pont egyenlő egy réti rókával, száz réti róka pedig kitesz egy morgó macit. Ha összegyűjtesz három morgó macit, a "zöldfülű" szintről előre léphetsz "a sarki kocsma PC zsonglőre" fokozatra.

IDEGEN A GÉPBEN

K Az este halálra rémültem, mikor egy levél gépelése közben egy megtermett százlábú kandikált elő a 6-os és 7-es billentyűk közül. Azt hiszem, a meglepetés kölcsönös volt, mert egy szemvillanásnyi bámészkodás után a dög visszamenekült a klaviatúrába. Vártam még egy darabig, hogy előkerüljön, de eddig nem jött ki. Hagyjam élni a kis nyavalyást, vagy megpróbáljam valahogy kipiszkálni, mielőtt kárt tesz a billentyűzetben?

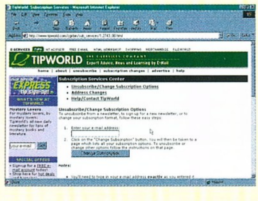
Nic Watson

V Azt hiszem, a százlábútlanítás ellen szavaznék. Ezek elég jó szigetelők lehetnek, a rövidzárlat esélye minimális. Egyébként, ha csak a billentyűzetben nem virágzik dús ökoszisztéma, a behatoló minden bizonnyal továbbállt. Ha meg bent maradt, idővel éhenhal (vagy a végelgyengülés fog végezni vele) és akkor lassan oszlásnak indul, amire még több lény lesz kíváncsi, bebogarasítva a klaviatúrád, és elriasztva a jobb érzésű ismerősöket. ▶

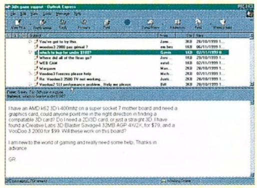
ÁLLÍTSD MEG A FELESLEGES MAIL DÖMPINGET

Heted jó pár értékes órája azzal telik, hogy a kapott e-mail dzsungelben igyekszel rendet vágni? Néhány ötlet, hogyan tudod javítani a jel/zaj arányt az elektronikus kommunikációban.

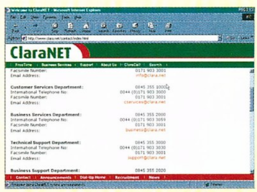
① Az első lépés annak felismerése, hogy bár mindenki kap egyszer-egyszer ismeretlen forrásból e-mail szemetet, a számtalan hírlevélre, levelezőlistára és egyéb nyalánkságra nem csak úgy "rákerül" az ember, hanem ezt saját jószándékából, áldozatos munkával teszi. Ha feliratkozol minden utadba eső levelező listára, update-et megüzenő honlapra és egyebekre, gyorsan megtelik a postafiók. Mondj le egy tucatot ezen levelek közül, és mérd fel, miről maradtál le, mit vesztettél ezek hiányában... Ha túl sok munkával kapcsolatos e-mailt kapsz, rendszeresítsd, hogy 24 óra után válaszolsz csak rájuk – ha azonnal küldesz valami feleletet, elszemtelenednek, és egyre több üzenettel bombáznak majd, és egyébként is, ha valami olyan sürgős, ragadják meg a telefont.



② Sok szolgáltató egy előfizetéshez nem csak egy, hanem több, 3-5 e-mail címet is adhat. Ha létrehozol egy kuka_joco@walkernet.hu címet, ide bátran irányíthatod a mindenféle hírleveleket, semmilyen vizet nem zavarnak, csak ücsörögnek a levelező szerveren, amíg egy ráérős délután le nem töltöd őket átnézni.



③ Rengeteg levél-szemétnek maga az internet-szolgáltató a forrása. A törvény ugyan előírja, hogy a beleegyezésed nélkül semmilyen harmadik félnek nem adhatják ki az e-mail címedet, de azt a kis kipipálandó négyzetet vagy bejelölendő karikát elég alaposan el tudják rejteni. Ha gyanítod, hogy egy adag levél ilyen forrásból talált rád, hívd fel a szolgáltató ügyfélszolgálatát és tiltsd le a címed nyilvánosságra hozatalát. Ha a levelezőlista gazdájával is kapcsolatba tudsz lépni, neki is tedd szóvá ugyanezt – azért csak civilizáltan...



④ Akik *Outlook Express*-t használnak, kényelmesen szabályozhatják a beérkező levelek sorsát. Ha sok rendszeresen érkező hírlevelet kapsz, azokat feladó szerint automatikusan különböző mappákba irányíthatod. Ilyenkor csak akkor kerülnek az utadba, ha te vagy kíváncsi rájuk. Arra is lehetőség van, hogy csak azokat a leveleket fogadd, amelyeknek feladói szerepelnek a címjegyzékedben. Így mindenki más levelei letöltődés helyett törlődnek a szerverről – ez persze azért elég radikális.



Windows bajok

Húzd fel a redőnyöket, legyen világosság a XXI. század ablakában.

MEGVILÁGOSODÁS

K Arra jöttem rá, hogy a Windows 98 teljes verziójának CD-je teljesen megegyezik az upgrade-del, csak annyi a különbség, hogy az upgrade először keres valamilyen korábbi Windows verziót. Viszont ez utóbbi gyanánt még egy Windows 95 alatt készült indító lemez (StartUp disk) is megteszi. Tehát ha mindent úgy csináltál az upgrade-del, mint az a nagy Windows útmutatóban szerepel, a régi Windows 95-ből futtatod az upgrade-et, de a rendszer kb. annyira stabil a telepítés után, mint egy belőtt rozsomák egy egykerekű biciklin, inkább a következőt tedd:

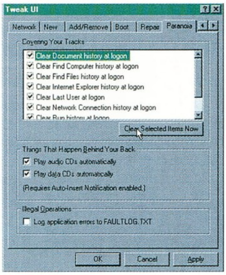
Tedd be a Windows 95 indító lemezt, és indítsd arról a gépet. Ezután tedd be a Windows 98 upgrade CD-t, és futtasd erről a telepítőt. Innentől teljesen tiszta, jól működő Windows 98-ad lesz. Ennek persze következménye az is, hogyha van egy Win95/98 alatt létrehozott indító lemezed, annak segítségével egy teljesen üres merevlemezre is telepíthetsz Windows 98-at az upgrade-ről. Ezek szerint a program feltételezi, hogyha indító lemezed van, korábbi Windows verziód is van. Viszont ha ez így működik, kinek kell a teljes verzió kétszer annyiért?

Trevor Marsh

V Például a sok törvénytisztelő embernek, aki nem akar illegálisan szoftvert használni. Ez az olcsóbb upgrade teljes verzióként is használható játék már anno Windows 3.1 alatt is így működött, úgy látszik, a Microsoft nem nagyon akar ellene tenni semmit sem.

A módszer, hogy a Windows 95 upgrade helyett teljesen tiszta Windows 98-at tegyünk fel, egyébként tényleg hasznos, kisebb lesz az operációs rendszer által elfoglalt terület, és a különböző meghajtók sem fognak összeveszni. Ezért cserébe viszont elvész az összes kis finomhangolás, buherálás a rendszerben, ami több év áldozatos munkájának egy mozdulattal történő kiradírozása.

Bár ha azt nézem, hogy ugyanúgy fent van a régi Windows 95, csak annyi a különbség, hogy nem az alól, hanem az indító lemezről bootolva indítod el a telepítést, meg kell mondjam, nem látok túl nagy különbséget. A telepítő ugyanis ugyanúgy megtalálja a régebbi Windows verziót, és innen már nincs különbség a telepítés lefolyásában.



Ez amolyan furcsa dolog, aki kényszert érez, hogy minden nyomot gondosan eltüntessen maga mögött, annak vaj van a fején.

LEFUTOTT ÜGY

K Van egy kis gondom a Futtat... opcióval a Start menüben. Úgy tűnik, mintha nem venné fel listára a legutóbb használt parancsokat, így aztán minden egyes alkalommal be kell gépelnem az ilyeneket, mint `c:\half-life\hl.exe -console`, ahelyett, hogy csak a listáról választanám ki. A Microsoft honlapján olyan információt találtam, hogyha a Kikapcsolást választod, de végül a Mégse megnyomásával visszatérsz az operációs rendszerhez, az egész utoljára használt lista törlődik, és ez van. Ha jól emlékszem, a Windows 95-ben nem volt ilyen gondom, ott még kézzel is szerkesztenem kellett a listát a registryben, hogy a nem kívánt sorokat el tudjam tüntetni. Mit tanácsolsz, hogy lehet megkerülni a hibát?

Martin Stacy

V Kitörölni valóban kétféleképp lehet a lista tartalmát Windows 98 alatt, létezik a kézi módszer, és a már általad is említett hiba. Ha rendelkezel a TweakUI nevezetű programmal, ott a Paranoia fül alatt beállíthatod, hogy a különböző listák (Dokumentumok és a Futtatás) törlődjön minden újraindításkor. Lehet, hogy ezt egyszer régen beállítottad, és már elfeledkeztél róla.

A törlődéstől teljesen függetlenül meg kell jegyeznem viszont, hogy a Futtatás lista használata ilyen módon meglehetősen kőkorszaki. Miért nem készítesz egy új ikont a Half Life-nak, ahol a parancssorba ugyanígy beírhatod a -console paramétert?

ZSÚFOLTSÁG

K Nemrég vettem egy Dell PC-t, és feltűnt, hogy mikor bekapcsolom a dögöt, hét perc alatt jut el a Windows teljes betöltődéséig, pedig szinte semmi sincs az Indítópultban. A fő probléma szerintem akkor történik, mikor a töltés eljut a Windows 98 indító képernyőjéhez. Itt aztán alaposan kivár, pontosan 1 perc 10 másodpercig nem történik az égvilágon semmi. A merevlemez nem kerreg, a gép áll, mint a beton. Ezután nagy hévvel elkezdi keresni a SCSI eszközöket. Csak egy SCSI CD-íróm van, de két SCSI kártyám, és a rendszer megáll jó alaposan körülnézni, hogy az üres kártyán nincs-e valami. Lehetne valahogy inaktiválni az üres SCSI kártyát, hogy gyorsabb legyen a betöltés?

Jim

V A leírásodból úgy tűnik, hogy van egy halom egység a gépben, ami mint egyazon buszon szeretné jelenlétét tudatni a rendszerrel, persze egyazon időben. Furcsa ez a két SCSI kártya egy darab SCSI-t használó elemhez... Akkor most hogy is van ez? Ez a kihasználatlan kártya csak leköt egy IRQ-t, lassítja a rendszert bekapcsoláskor, és a Windows hiába keresi azt a gyönyörű SCSI periféria füzért, amihez egy kártya nem is lenne elég, egyszerűen nem talál semmit. Az ezen levélből leszűrendő tanulság: egyszerű rendszer gyorsan bootol, a túlkomplikált meg tetű.

Olvasói tipp

A Start gomb feliratának bármilyen más 5 karakteres szövegre változtatásához keresd meg az ingyenes Windows Administrator programot a **www.radek.ampr.org** címen. Én például a "Well?"-re cseréltem.

Paul Bracey

ÉLETVESZÉLYES MEGHAJTÓ

K Szerkesztők, ti! Figyeljetek ide mind, alantas teremtmények! Van egy AMD K6-2 450-es gépem, 256Mb RAM-mal, Voodoo 2 12Mb-os 3D kártyával. Minden játék működik rajta. Mindegyik! Azután letöltöttem a Quake 3 teszt verziót, és megpróbáltam futtatni, de a program a 3D kártya meghajtóira hivatkozva nem indult el.

Frissítettem a meghajtót a PC Format CD-mellékletéről (Halál!) és a gép újraindításakor egy Windows Explorer hibaüzenetet kaptam, ami végtelen ciklusba zárta a gépet. DOS-ban igyekeztem rendet csinálni az Explorer körül, persze minden eredmény nélkül. Ez már kétszer így történt, ennyiszer formáztam újra az egész merevlemezt. Egyszerűen hihetetlen! Ha még egyszer megtörténik, reszkessetek!

Mongrel



Az élet büdös, mi? Csak leengedned a fáradt gőzt egy kemény *Half-Life* partyval, és idétlen parancssorokat kell gépelned...



Rohadt nehéz ám ilyen keménynek lenni – barominsok meghajtót kell telepíteni, és akkor a többiről még szó sem esett...

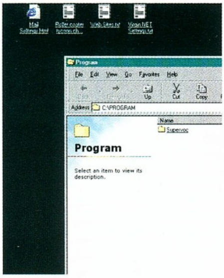
V Na még egyszer, csak hogy biztosan jól értsem. Tehát azért vádolsz minket, mert egy lapnak írunk, amelynek a CD-mellékletén volt egy meghajtóprogram, ami rövidre zárta a PC-d? Ez nem is olyan, mintha a rossz hírt hozó hírnököt lőnéd le, inkább olyasmi, mintha az egész családját mészárolnád le annak, akinek a gyárában a papírt készítették, amire a rossz hírt nyomták. Ha ez valós meghajtó inkompatibilitási probléma, akkor egyeztess a Diamonddal, hogy mit tud tenni a problémával kapcsolatban.

Egyébként így, hogy semmit sem írsz a rendszeredről, még ha akarnék, se tudnék jó tippet adni, vagy segíteni a megkereséssel a Diamond felé. Ideje lenne már felnőni kicsit, és néha azt a tespedő szürkeállományt is használni valamire...

KÜLÖNÖS ABLAK

K Felraktam a gépemre a SuperVoice Fax 2.2 faxprogramot, a US Robotics Sportster Flash modememhez. Minden probléma nélkül sikerült feltenni, működik is, de azóta a Windows minden indulásakor megjelenik egy ablak, a `c:\program` könyvtár tartalmával, csak úgy a semmiből. Minden elképzelhető helyen próbáltam már keresni a forrását – Indítópult, autoexec.bat, config.sys, win.ini –, még a registryben is, de sehol semmi, még csak utalást sem leltem. Most teljesen leszedtem a faxprogramot, de a helyzet így sem változott, az ablak csak ottmaradt.

Paddy



Ezt a képet mellékelted a problémához – ez egy egyszerű mappa tartalma.

V A mellékelt képernyőképet megnézve látható, hogy ez nem párbeszéd ablak vagy futó program, hanem valóban a könyvtár maga. Tulajdonképp nem más, mint az a könyvtár, amelyet a Super Voice a telepítéskor megnyitott. A Windows minden egyes alkalommal elmenti a nyitott ablakok helyzetét kikapcsolás előtt, és a bekapcsoláskor helyreállítja az akkor utoljára látott állapotot, azaz újra kinyitja ezeket az ablakokat.

Az ablaktól közönséges esetben úgy szabadulsz meg, hogy bezárod, majd így újraindítod a Windowst. Régebben viszont volt egy eset, mikor hasonló probléma hátterében egy apró baki állt: a win.ini-ben a Run= sorba bekerült egy garázda pontosvessző, és ez nyitogatta az ablakot minden induláskor. Viszont a képet elnézve ebben az esetben nem erről van szó.

WINDOWS GOMB ÚJRA

K Csak egy gyors levél: egy korábbi számban azt írtátok, hogy a [Windows]+[D] minimalizálja az ablakokat, de ez nem a [D], hanem az [M] – mindenesetre jó volt az ötlet, mert így végigpróbáltam több kombinációt is, és a következőket fedeztem fel:

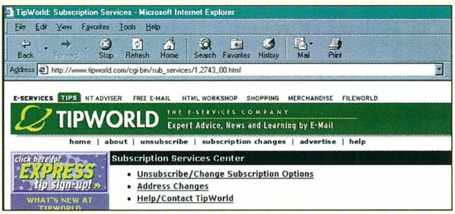
[Windows]+[E] = Windows Intéző
[Windows]+[F] = Keresés
[Windows]+[R] = Futtat parancs

Dan Cornfield

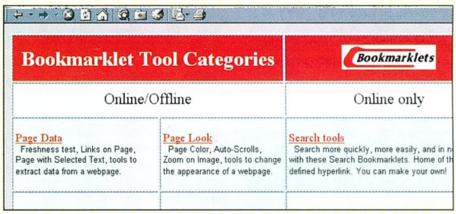
V Pedig ki kell, hogy ábrándítsalak, a [Windows]+[D] tényleg minimalizálja az összes ablakot, még azokat is, amelyeknek nincsen fejléce. Sőt mi több, ki/be kapcsolóként működik, azaz ha egyszer megnyomod a kombinációt, eltűnnek az ablakok az Asztalról, majd újbóli megnyomásra minden helyreáll. ▶

TURBÓ BÖNGÉSZÉS

A világ egy új szelete nyílhat meg előtted, ha összeismerkedsz ezekkel a bámulatos ügyességű kis javascript trükkökkel.



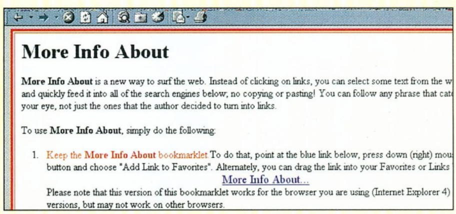
① A *Netscape Navigator* könyvjelzői és az *Internet Explorer* kedvencei nem egyebek, mint könnyen és gyorsan szervezhető internet címgyűjtemények – vagy mégsem? Egyszer csak egy webes csodagyerek rájött, hogy az URL-ek néhány soros javascript kódot is tartalmazhatnak, és így némi ügyes programozással és kellően egyszerű elvárásokkal a címjegyzék a hasznos kis programocskák, úgynevezett bookmarkletek kincsestárává válhat. Ezek minden platformon működnek, nem kell őket letölteni vagy telepíteni, és mindenek előtt teljesen ingyenesek!



② Hozzávetőlegesen 150 különféle bookmarklet tölthető le a **www.bookmarklet.com** címről. Nem is kell hozzá más, mint a *Netscape* vagy *Explorer 4.0* vagy későbbi verziója. A bookmarkletek úgy néznek ki, mint egy hyperlink, rögzítésükhöz pedig elég a jobb gombbal rájuk kattintani, és az Add to Favorites (Hozzáadás a Kedvencekhez) vagy Add to Bookmarks parancsot választani. Használatuk sem túl összetett, csak rá kell kattintani a kívánt funkcióra a könyvjelzők között, mire a Java script programocska lefut. Bár többekben felmerülhet, hogy ezek ártalmas kódot is tartalmazhatnak, a javascript meglehetősen korlátozottan működik a böngészőn kívül, és a rövid bookmarkletek nem is lennének alkalmasak túl veszedelmes dolgok véghezviteléhez.



③ Mire lehet képes egy ilyen bookmarklet? Például megszámolhatják, hány kapcsolat vezet tovább az oldalról, vagy megkeresik az összes rajta található e-mail címet. Vannak, amelyekkel egy adott oldal vagy kijelölés szavainak számát határozhatjuk meg, megváltoztathatjuk a böngésző ablak méretét, alakját vagy kinézetét, háttérképet cserélhetünk az Asztalon vagy az oldal egy véletlenszerűen kiválasztott kapcsolata mentén folytathatjuk a böngészést. Van ezen kívül számos átváltó és számológép funkciót elvégző bookmarklet is. Ezek hüvelykből milliméterbe számolnak át, fontból kg-ba, mindezt a böngésző elhagyása nélkül. Egyes programok az online űrlapok kitöltésében is segédkezhetnek.



④ A legérdekesebb bookmarkletek mindezzel együtt a kereső funkcióval rendelkezők. Ahelyett, hogy az oldal készítőjének saját linkjeivel kellene beérnünk, a bookmarklet használatával bármely szót kijelölhetjük, és azt a program továbbítja egy nagy kereső felé, amely azután felhozza az eredményeket. Ha az oldalon nem szerepel a keresett kifejezés, az sem gond, van olyan bookmarklet, amely párbeszéd ablakot nyit, hogy a szót begépelhessük. Ezután felveszi a kapcsolatot a keresővel, és már csak az eredménylistát látjuk – semmi felesleges szalaghirdetés vagy egyéb reklám. Ha van kedvenc keresőprogramod, arra is könnyen konfigurálható a kereső bookmarklet.

Hardver csemegék

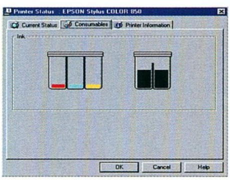
Hiába léptünk át egy egész évezredet, a hardver nyűgök szorosan mögöttünk lopakodva vették ezt az akadályt is.

A TELHETETLEN EPSON

K Mikor megvettem jó öreg Epson 640-es nyomtatómat, még elég zöldfülű voltam a számítástechnikában, így aztán betűről betűre követtem a használati útmutatót, és feltelepítettem az Epson Status Monitort is. Hat hónapon át bármikor szólt is a szerkezet, hogy a tinta elfogyott, én ugrottam patront cserélni. Ha pedig nem cseréltem, egyszerűen nem volt hajlandó nyomtatni sem. Nem hallgattam ismerőseimre, amik azt mondták, szimuláljam a cserét azzal, hogy ki-be csukom a nyomtató festéktartó tetejét, mintha történt volna valami. Még az utángyártott festékpatronokra sem hagytam rábeszélni magam, mert nem akartam megsérteni a garanciát. Teltek-múltak a napok, én csak vásároltam a színes és fekete patronokat, havonta egyet. Azután valami vírus keveredett a gépre, és mikor leszedtem, az Epson Status Monitor is belehalt a mutatványba. Miután többé nem tetszelgett isteni szerepkörben, az éppen kifogyóban lévő partonok még vagy egy hónapig használhatóak maradtak. Most akkor hogy van ez ezzel a Status Monitorral? Kb. kétszer annyi tintát vettem, mint amire valóban szükség lett volna, ha ez a program nem szól bele. Értem én, hogy csak becsüli a tinta mennyiségét a patronokban, de még az sem lehetne igaz, hogy az egyik szín nagyon kiürült a többi rovására, mert nem egyszínű anyagokat nyomtattam.
Bill

V Az Epson a következőt írja a Status Monitorról: A Status Monitor szoftver eszköz, melyet arra terveztek, hogy a nyomtatóban található festék mennyiségéről mindig aktuális tájékoztatást adjon. Ezt az információt maga a nyomtató szolgáltatja. A nyomtató a programtól függetlenül is tájékoztat arról, ha a festék elfogyott, a nyomtató előlapján látható világító fények segítségével. Ez azt jelenti, hogy a Status Monitor nem változtatja meg a festék kiürülésének időpontját, mert csupán a nyomtató érzékelőjének eredményét továbbítja a képernyőre.

Más szavakkal, ettől még előfordulhat, hogy a nyomtatód festékérzékelője a hibás, ebben az esetben vedd fel a kapcsolatot a nyomtató forgalmazójával vagy egy hivatalos Epson szervizzel.



Ha csak ennyi festéked van, lassan tervezheted a kiruccanást egy üzletbe...

RAM KAVARDA

K Van lehetőség arra, hogy valahogy további RAM-ot zsúfoljak be a gépembe? A rendszer leírása szerint ugyanis a mostani 96Mb a maximum, amit elbír az alaplap, bár fogad PC100, PC133 EDO vagy SDRAM-ot. A legnagyobb memóriamodul méret viszont 32Mb. Szeretnék legalább 128Mb RAM-ot betenni a gépbe, de az alaplapcsere nem túl jó ötlet, mert a gatyám is rámegy.
Alex F.

V Látod, ez a gond a maximális értékekkel – ha át lehetne lépni őket, nem is neveznék őket maximumnak, nem? Minden alaplapot egy bizonyos számú memória sínnel terveznek, és ha az megtelt, akkor ennyi. Valamikor régen (úgy 3 évvel ezelőtt) voltak még SIMM-saver névre hallgató kis konverterek, amelyek segítségével két 30 tűs SIMM RAM-ot pakolhattál be egy 72 tűs SIMM foglalatba. Persze a maximális memória mennyiségét ez sem növelhette meg, de legalább nem kellett kivágni a régi RAM-okat. Egyébként a gatyádat sem kell féltened, egy jó alaplap már 20-30 ezer forintért beszerezhető – ezt pedig akár 768Mb RAM-hoz is elég.

KÉRDÉS

K Az egyik előző számban azt írtátok, hogy az új AMD processzor, az AMD K7 Athlon nem izzad meg, minden különösebb erőfeszítés nélkül fut 700MHz-en. Ez azt jelenti, hogy nem lesz hajlamos az élettartamot rövidítő túlmelegedésre, amire sok processzor olyan érzékeny? Fontos lenne a válasz, mert ilyen processzor megvásárlásán gondolkozom.
Brian Lee

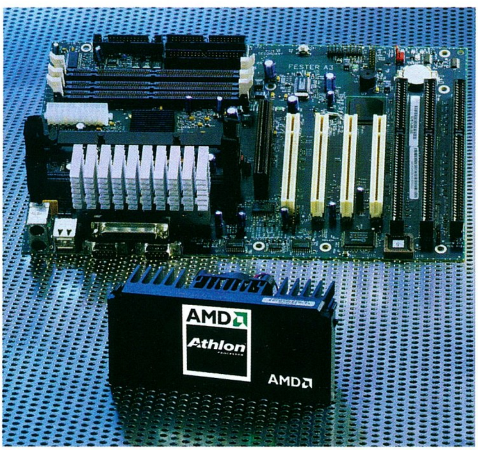
V Nem, ez inkább annyit jelent, hogy nem gyöngyözik verejték a homlokán nagy sebességnél sem, merthogy nem vízhűtéses, hanem a már jól bevált hűtőbordák és ventillátorok tartják üzemi hőmérsékleten. Nem tudom, milyen rövid élettartamú processzorra gondolsz. Vannak gyorsan vagy kevésbé melegedő processzorok, de mindegyiket hűtőventillátorral szállítják, ez pedig 75°C alatt tartja a szilikont.

Ezen a hőmérsékleten egy átlag processzor élettartama hozzávetőleg 10 év – persze ezalatt kb. 12-szer kidobod, mert kiöregedett. Tehát vegyél Athlont, mert gyors és jó processzor, de ne azért, mert esetleg hosszabb az élettartama.

AKI EGYSZER MÁR MEGÉGETTE A PROCIT...

K Miután végigolvastam a cikket a processzor tuningról, gondoltam, én is belevágok. Nem vagyok nyuszi, de egyszer már megsütöttem egy PII-es proceszort, és meg kell mondjam, nem volt szép. Ami hiányzott a cikk mellől, az egy nagy összefoglaló táblázat a javasolt tuning értékekkel. Nekem egy PII-266-os processzorom van, kíváncsi vagyok, mennyire lehetne felhúzni. Mondjuk 400 szép lenne!
Zane Wendzina

V A javasolt érték chipről-chipre változik, de ez még kevés ahhoz, hogy izgalmas vagy hasznos táblázatot lehessen írni belőle. Ráadásul számtalan külső körülmény befolyásolja még a maximális értéket, mint a gép áltagos üzemideje, a futtatott programok, a ház melegedése, a hűtőrendszer teljesítménye, és így tovább. Ha mindenképp szeretnél sok-sok tuning infót, keresd fel a magyar nyelvű HARDWARE HunPAGE oldalakat ▸



Látod, semmi izzadtság ezen a kis aranyoson – nem is tenne jót az áramköreinek.

GYÍK – Mágneses RAM-ok

Mi a gond a mezei RAM-mal?
Mivel az adatok töltésként jelennek meg egy kondenzátoron, a DRAM-ot állandóan frissíteni kell, különben elveszti a tárolt információt. Ez folyamatos áramellátást igényel. A mágneses RAM mikron méretű mágneses részecskékkel tárolja az információt, mindegyiket a mágneses fluxus irányának értékeként. Így csak az íráshoz és olvasáshoz kéne energia, az adat tárolásához nem.

Akkor ez olyan, mint a merevlemez?
Pontosan, azzal a jelentős különbséggel, hogy a merevlemez esetén egy olvasó/írófej pásztáz a lemez felületén. Ez nagyon lelassítja az adatátadást, mert az olvasófejnek fizikailag a megfelelő területre kell érnie, hogy a mágneses jelet leolvassa. A mágneses RAM esetében ez inkább úgy képzelhető el, hogy minden egyes adatbitnek saját író/olvasó feje van.

Hát, ezt elég drága lehet legyártani!
Tulajdonképp a mágneses RAM-ok gyárthatóak lennének a hagyományos DRAM gyártósorokon is – persze a szükséges módosításokkal. Még munkafázisból is kevesebbre lenne szükség, és nem kötelező a szilikon alapanyag használata sem, megteszi a közönséges üveg is.

Várjunk csak, már van áramellátás nélkül adatot megőrző memóriánk, ez a Flash RAM, nem?
Igen, de a Flash RAM-ot és az EPROM-ot nagyon időigényes írni – egy felülírás művelet több másodpercet is igénybe vehet, a mágneses RAM nanoszekundumaihoz képest ez rengeteg. Amellett a Flash RAM és EPROM is elhasználódik kb. 1 000 000 írás után. Az íráskor/olvasáskor szükséges áramfelvétel is sokkal nagyobb – ez pedig kritikus lehet, hiszen a legtöbb Flash RAM-ot használó készülék valamilyen elemmel működik, ilyenek a mobiltelefonok, palmtop gépek.

És mennyi kell még várnunk a boltba kerülésig?
A munka jelenlegi állapotában még csak az 1 bites tesztverziók élnek, de a fő fejlesztő, a Honeywell az első 8 bites verziókat már 2000 első hónapjaira ígéri. A minőségi mobiltelefonok lehetnek az elsők, ahol az új technológiával találkozhatunk, valamikor a 2001. év közepe táján.

► (www.hwhunpage.com). Esetedben a 266-os processzorra mondjuk 300MHz-et mondanék – leginkább azért, hogyha ennél többet írnék, és valaki 350-en az egekig repítené a PC-t a felrobbanó processzor energiáival, ne kelljen egy falkányi bosszúszomjas szomszéd és a gyászoló rokonság haragjával találkoznom.

A jelenleg 266MHz-en futó processzorod 66MHz-es órajel frekvenciával és négyszeres szorzóval fut. Mivel az órajel szorzót nem változtathatod meg a PII-es processzorok esetén, az egyetlen tuning lehetőség az órajel-frekvencia állítása, és a 400MHz-es futáshoz 100MHz-es értékre lenne szükséged. Ez nem teljesen kivitelezhetetlen, de a rendszeredet mindenképp nagyon le fogja terhelni. A gépbe szerelt RAM-ok sem feltétlen bírják a strapát 100MHz-en, csak hogy egy példát említsek.

DISZKLEXIA

K Egy Compaq Presario 4830-as géppel rendelkezem, amit Matshita CR5850-es CD-ROM olvasóval szereltek fel. Volt egy jó adag problémám egyes CD-k olvasásával – többek között a PC Format CD-mellékletekkel, vagy a MicroProse Falcon 4.0-s programjával. A CD-k olvasásakor a gép egészen vad hangon kezd el peregni, mint aki reményvesztetten próbál valami adatot megkeresni azon a jobb sorsra érdemes korongon. Más CD-k esetében viszont semmilyen hasonló jelenség nem tapasztalható, de ezek a kivételek évekig kerregnek, és ha megtalálja őket egyáltalán a rendszer, akkor is nagyon lassúak. Mi lehet a rejtély hátterében?

Andy Mason

V Ha mindig ugyanazzal a néhány CD-vel vannak problémáid, érdemes feltételezni, hogy a CD-k a hibásak. Ellenőrizd őket gondosan karcos felületekért, és ha ilyet találsz, használd az előző számban napvilágot látott útmutatót, hogy a korongok visszatérhessenek az Életbe.

Viszont ha kivétel nélkül minden *PC Format* CD-vel olvasási nehézségek állnak fenn, a CD olvasófejével lehet inkább gond. Keress egy szakboltban CD fejtisztító készletet – 2-3000 Ft-ért már beszerezhető, és még az orrodat is (na jó, csak az audio CD-lejátszókat) tisztítsa.

Ha ez sem segít, mechanikai okai is lehetnek a jelenségnek, amelyet a hibajavító mechanizmus már nem tud orvosolni, vagy csak sokszori újraolvasással, ami viszont lassú működéshez vezet. Ez azért sem jó jel, mert az ilyen típusú problémákat nem kifizetődő szerviznek átadni, érdemes inkább új meghajtót beszerezni.

KÉT DUDÁS EGY CSÁRDÁBAN

K Nemrégiben megpróbáltam egy második merevlemezt beépíteni a gépbe a már meglévő mellé. Nem untatnálak a részletekkel, a lényeg, hogy nem akart összejönni, és inkább kiszedtem az új egységet a gépből. Viszont azóta a régi merevlemezem is megbetegedett valahogy, egy Western Digital 10Gb-s darab. Mostanság a BIOS 40 másodpercig is gondolkozik, míg hajlandó megtalálni, régebben pedig azonnal felismerte. Ellenőriztem a BIOS beállításokat, de minden a helyén volt, és a merevlemez bekötése is OK. Ha a meghajtót már megtalálta a rendszer, nincs további gond, ugyanolyan gyorsan és jól működik, mint korábban. Még ScanDisket is lefuttattam, de nem talált semmit.

V Nem lehet, hogy a merevlemez jumperét a két meghajtós állapot után nem rendezted vissza a helyére? Ha megmaradt a beállítás, az a "Master with slave present", azaz az elsődleges merevlemezen kívül egy másodlagos is van a gépben. A helyes beállítás egy merevlemez esetén a "Master, no slave", amely jelzi, hogy a gépben csak egy merevlemez található. Ha az első eset áll fenn, a gép induláskor keresi az IDE kábel végén a második merevlemez jelenlétére utaló jeleket, és így tovább tart a merevlemezek felismerése – a probléma tehát a helyes jumper beállítással orvosolható.

KÉT DUDÁS II

K Két videokártya van a gépemben, egy PowerColor i740 AGP (tudom, nem egy márka) és egy PCI-os ATI All-in-Wonder-pro. Az i740-es sokkal gyorsabb a 3D-s grafikáknál, de sok játék valamiért nem támogatja, továbbá nincs TV ki és bemenete, pláne TV tuner chipje. Azon gondolkoztam, nincs-e arra lehetőség, hogy valahogy a gép indulásakor menüből kiválaszthassam, melyik videokártyával szeretném használni a gépet. Most mindkét kártya telepítve van, de a Windows automatikusan a PCI sínen található ATI kártyát használja.

Nabir Nasr

V Igen, általános szabály, hogy a Windows minden esetben a PCI sínen található videokártyával kezd működni, ez elsőbbséget élvez az AGP-vel szemben. Ennek mindenféle hosszan mesélhető oka van, nem térnék ki rá, a tény tény marad. Sok vadiúj alaplap BIOS-ában beállítható, hogy az AGP-s grafikus kártya legyen az alapértelmezett, de nem hiszem, hogy a régebbi LX-es alaplapok tudnának ilyet. Ha Windows 98-at használsz, és beszerzel még egy monitort, használhatod mindkét kártyát egyszerre is. Továbbra is az ATI lenne az alapértelmezett kártya, de 3D grafikát használó alkalmazásokat futtathatnál a másik kártyával, a másik monitoron.

NEHÉZ DÖNTÉS

K Abban az elhatározásban szeretnék segítséget kérni, hogy milyen processzort vásároljak inkább – egy PIII 600-as vagy egy Celeron 500-as darabot. Tudom, hogy még csak vitatkozni sem érdemes a teljesítménybeli különbségen, de szeretnék egy olyan konfigurációt, ami hosszabb ideig használható marad, viszont nincs túl sok pénzem, és nem tudom, mi a jobb, még egy kicsit gyűjtögetni, és venni egy izmos PIII-at, vagy most egy Celeront.

Dave

V Őszintén szólva nincs túl sok értelme PIII-at venni, amíg az Intel ilyen kellemesen alacsony áron kínálja a Celeronokat. A PIII/600-as legalább háromszor annyiba kerül, mint a Celeron/500, de ennyivel messze nem gyorsabb. Ahelyett, hogy a "soha el nem avuló" PC-re vadásznál, próbálj egy olyan konfigurációt felépíteni, ami a pillanatnyi igényeidet kielégíti. A fel nem használt pénzt meg tedd be egy számlára, gyűjtsd hozzá, kamatoztasd, és mikor elérkezik az idő egy újabb cserére, már minden feltétel rendelkezésre áll majd hozzá.

A VICCET FÉLRETÉVE

K Mi a különbség egy AMD K6-2 és egy AMD K6-3 között?

Stephen East

V Nem tudom. Mi?... Ja, nem itt jött volna a poén... Persze így már más. Bocs.

Tehát tulajdonképp nem is AMD K6-3, hanem AMD K6-III, mert az AMD ezzel is szeretné az agyunkba vésni, hogy míg az AMD K6-2 a Pentium II vetélytársa kívánt lenni, az AMD K6-III már az Intel PIII-mal szállna ringbe.

Felépítésben a legnagyobb különbség abban rejlik, hogy a K6-III háromszintű cache-t tartalmaz, ami a gyártó szerint lehetővé teszi, hogy a processzor gyorsabb legyen, mint az azonos frekvencián futó PIII-as, amely csak két szintű cache-sel bír. A működést tekintve a K6-III kb. 15%-kal gyorsabb, mint az azonos frekvencián futó K6-2 – de nem is nagyon van ilyen sebesség átfedés –, és az ára hozzávetőlegesen a kétszerese.

ALAPLAP-CSAPDA

K Van egy kb. egy éves Asus P2B jelzésű alaplapom, ami már tudtommal BX-es chipkészlettel készült. Most egy PII300-as processzor van az alaplapon, de szeretnék PIII 500-ra váltani. Megnéztem az alaplap leírást (még megvolt!), de ez a processzor osztály még csak megemlítve sincsen benne, gondolom, régebbi a kézikönyv. Nem csüggedtem, egy szakboltban is utána érdeklődtem, működhet-e PIII-as processzor az alaplappal. Az eladó nem volt túl biztos a dolgában, de nemleges választ adott. Tényleg nem tudok továbblépni PII-ről egy ilyen Asus alaplappal?

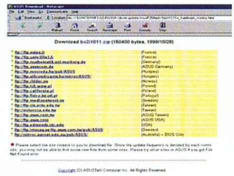
H. Gusztáv

V Nem könnyű az alaplapgyártók élete, mert sokszor a kézikönyv befejezése után néhány hónappal új processzorok születnek, és a kompatibilitás homályos kérdés marad, a megfelelő információ hiányában. Viszont esetedben jó hírrel tudok szolgálni, az alaplap ugyanis tudja fogadni a PIII-as processzorokat is. Az Asus honlapján (www.asus.com.tw) megtalálhatsz minden szükséges kelléket a mutatványhoz, mert azért nem megy magától a dolog. Flashelni kell a BIOS-t, méghozzá legalább 1010-es verzióra (most a legújabb 1011). Ehhez le kell töltened a BIOS állományát és egy exet, ami a kényes műveletet elvégzi. Ha ez sikerült, irány a bolt a keresett processzorért, és utána kezdődhet a műtét. **PCF**

Olvasói tipp

Ha sokat játszol Unreal Tournamenttel, és Creative TNT kártyád van, még van remény. Töltsd le a meghajtót a **www.creative.com/unified** címről, hogy 3Dfx módban játszhass a Direct 3D helyett – meglátod, megéri.

Jonathan Pratt



Láthatod, számos helyről letöltheted a Flashelésre használandó állományt – többek között két hazai szerverről is.



Bár kinézetre nagyon hasonlóak, a K6-III sokkal gyorsabb tud lenni egy K6-2-nél. Persze cserébe drágább is.


A - Z
MINDEN AMI PC
Ready®
COMPUTERS
Konfigurációk
Processzor
Alaplap
Modem
Egerek
DVD
Floppy
Hálózat
Joystick
Lemezek
Billentyűzet
Videokártya
Winchester
Nyomtató
Monitor
Patron
RAM
Y2K
UPS
Szoftver
Zip-drive
Tartozékok
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET,
BEMUTATÓTEREM ÉS SZERVÍZ
1054 Budapest, Vadász u. 36. READY COMPKER KFT.
Telefon: 331-0518, 311-6696 Fax: 311-8671
Nyitvatartás: H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
Árlista faxra: 2-333-666/1310#
www.ready.hu ready@alarmix.net
Viszonteladóknak: 06-30-9413-453

PCFormat
A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

Hardver, szoftver, játék – minden ami kell

A *PC Format* Piaci Séta rovata havonta közli a legkiválóbb programok, a legjobb minőségű hardverek, a legnyerőbb játékok és a legfontosabb kapcsolatok legfrissebb listáit.

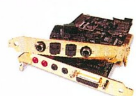
PCF PIACI SÉTA

A *PCF Piaci Séta* virtuális katalógus, amely a véleményünk szerinti legjobb árukat kínálja neked, függetlenül attól, hogy milyen cég gyártotta és hol árusítja portékáját. A lista fejezetekre oszlik, s a termék megnevezése után tartalmazza az annak megvásárlásához szükséges adatokat, a szóban forgó áru néhány szavas leírását és lapunk százalékban kifejezett értékelését, mint a tájékozódás és a viszonyítás alapját. Az egyes termékcsoportok táblázata élén az ajánlott vételként kiemelt áru fényképét is közöljük.

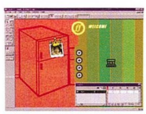
A *PCF Piaci Séta* termékskálája a magazin koncepciója szerint rétegeződik. Nálunk minden megtalálható, amit egy igényes PC-tulajdonos megkívánhat. Mi nem csupán hagyományos számítógépes alkatrészeket és perifériákat kínálunk, hanem minden olyan eszközt, amely segíti Olvasóinkat az önkifejezésben, a komputer alkotó szellemű használatában. Ezért fordítunk különös figyelmet a grafikai- és a zenei, illetve hang-feldolgozó eszközökre és programokra, a multimédiás felhasználásokra és a hozzájuk szükséges különleges perifériákra. Nálunk a játékprogram is fontos, nemcsak afféle "kis színes", amolyan takargatnivalóan mellékes holmi.

A *PCF Piaci Séta* katalógusa – a Magyarországon eddig megszokott gyakorlattól eltérően – nemcsak a hazai üzletekben forintért megvásárolható termékeket ajánlja, hanem azokat is, amelyek esetleg még nem, vagy egyáltalán nem láthatók a magyar boltok polcain. Úgy véljük, ezzel a szemlélettel naprakészebben mutathatjuk be a PC világpiac legújabb kínálatát, amelyben akkor is élvezetes és hasznos lehet tallózni, ha sokunknak nincs lehetősége vagy szándéka rögtön megvásárolni a megcsodált terméket.

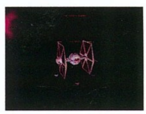
A MINŐSÉG NYOMÁBAN



142 A legjobb hardverek



146 A legkiválóbb szoftverek



148 A legjobb játékok

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Hol érdemes?

Ha e-mailen, interneten vagy közvetlenül a gyártótól vásárolsz, rendszerint a bolti áraknál olcsóbban kapod meg az árut. A boltokban ugyanakkor jobb a kiszolgálás, azonnal válaszolnak a kérdéseidre és ott rögtön megkapod, amit vettél. Ha levélben rendelsz, akkor minden a posta szolgáltatásain múlik, s országon belül is legalább egy nap, mire elér hozzád a küldemény. Mindig tedd el a számlákat, és nagyobb értékű vásárlásoknál használd a hitelkártyádat (ha van).

Az online vásárlás biztonságáról

Ha interneten vásárolsz és megadod a hitelkártyád számát, az nem kockázatosabb, mint ha telefonon közölnéd ugyanezt az adatot. Csak olyan internetes áruházból vásárolj, amelyik biztonsági programot (SSL) használ. A Navigator 3-ban a böngésző bal alsó sarkában látható kulcs-ikon teljes, ha az áruház biztosított adatátvitellel rendelkezik, és törött, ha nem. A Navigator 4-ben a kulcs helyett lakatot találsz, s erre az ikonra kattintva rákérdezhetsz az adatátvitel biztonságos voltára. Az Internet Explorer 3-ban a böngésző jobb felső sarkában lakat-ikon jelenik meg, ha biztonságos a site. Az Internet Explorer 4-ben ugyanez az ikon jobboldalt középen látható. Mindig csak olyan cégtől vásárolj a neten, amelynek site-járól már hallottál, s olyasvalaki ajánlotta neked, akinek a véleményében megbízol. Ha egy site zavarosnak tűnik, ne használd! Mindig nyomtasd ki a vásárlási tranzakciód szempontjából fontos képernyőket. Győződj meg róla, hogy a cég vállal-e szállítást Magyarországra (illetve Európába, vagy saját országának határain túlra) és ellenőrizd a szállítási költségeket!

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

3D GYORSÍTÓK Nem tudunk élni nélkülük

Gyorsuló látvány

A videokártya-piac legjelentősebb szereplői a közelmúltban hozták ki legújabb termékeiket, még több képkockát és még szebb képeket ígérve. Ha nem akarunk lemaradni, nekünk is váltanunk kell. Mindenki találhat a saját pénztárcájának megfelelő kártyát, bár a legjobbakért lassan csillagászati összegeket kérnek. A legújabb termékek mind AGP-sek, ezért ha régebbi gépünk van (vagy kevesebb a pénzünk), vegyünk egy második generációs PCI-kártyát, mondjuk egy Voodoo2-t.



3D Blaster RIVA TNT2 40 000 Ft + ÁFA Creative Labs 91%

Az Ultra vitathatatlanul a leggyorsabb chipset, legalábbis 32 bites környezetben. Mind a Direct3D-, mind az OpenGL-teljesítménye kimagasló. A Creative szokás szerint jó minőségű drivereket gyárt, amelyekkel túl lehet pörgetni az amúgy is gyors kártyát. A dobozban két játékot is találunk, a Rollcage-et és az Expendable-t, továbbá két ügyes programot a gammabeállítások módosítására. A kártya nem a legolcsóbb, de valószínűleg a legjobb.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Viper V770 Ultra	51 500 Ft + ÁFA	Diamond	89%	Fantasztikus kártya, csak hát az ára...
WinFast 3D S320 II	43 900 Ft + ÁFA	Leadtek/M2	84%	TNT2-alapok, de gyatra driver.
Erazor III	40 000 Ft + ÁFA	Elsa/Force 2	84%	Gyors mindenes, elérhető áron.
Voodoo3 3500 TV	Nincs adat	3dfx	82%	Nem a leggyorsabb, de videofelvételek szerkesztésére is képes.

CD-ÍRÓK ÉS -ÚJRAÍRÓK Dolgozni csak pontosan, szépen...

Rakj rendet!

Ha gyorsan, könnyen és főleg olcsón akarsz adatokat archiválni, vagy ha kedvenc audiofájljaidat hagyományos CD-lejátszón is meg szeretnéd hallgatni, be kell szerezned egy CD-írót vagy -újraírót. Ha van még helyed a lemezek számára, megfelel egy jó minőségű "egyszer használatos" CD-R is. Ezek egyrészt olcsóbbak, másrészt gyorsabbak, mint a CD-RW-k.



CD-WRITER PLUS 8100i 78 900 Ft + ÁFA Hewlett-Packard 93%

Visszafelé kompatibilis mindenféle CD-s szabvánnyal, ráadásul író és újraíró is egyben. A 8100I kitűnő segítőtárs az adatok archiválásában és saját zenei CD-k gyártásában egyaránt. 4x-es sebességgel ír, 24x-esen olvas, vagyis tökéletesen kielégíti az átlagember igényeit. A szoftvertámogatottsága is kitűnő, egyszerűen mindennel ellát, amire szükségünk lehet. Ez a jelenlegi mezőny legjobb CD-írója.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CDD 3610	Nincs adat	Philips	92%	Elegáns, könnyen kezelhető CD-író.
PCA 362RW	49 900 + ÁFA	Philips	88%	A mellékelt szoftverek kezes bárányként viselkednek.
CRW4260T	59 900 + ÁFA	Yamaha	88%	Lassan olvas, de CD-ROM, CD-R és CD-RW kompatibilis is egyben.
CRW6416S-VK	78 900 + ÁFA	Yamaha	80%	Írni 6x-os, újraírni 4x-es sebességgel tud – elfogadható áron.

ASZTALI PC-K, avagy PC-k... az asztalon

Újat venni vagy bővíteni?

A számítógépek állandóan bővítésre szorulnak, ami az iparág fejlődése felől nézve örömteli, a pénztárcánk felől viszont kevésbé. Ha hardver és szoftver szempontból az igényesek közé tartozunk, a nyitott PC-s szabványoknak köszönhetően jó darabig fejleszthetjük gépünket. A tapasztalatok szerint jobban megéri csúcskategóriás számítógépet venni, mint egyenként pótolni az öregedő darabokat.



Time 600-3 XL Professional Nincs adat Time Computers 94%

Noha az Evesham Vale Athlon 600-as gyorsabbnak (!) bizonyult, az összesített eredmény alapján a Time Computers konfigurációját hoztuk ki győztesnek. A beépített DVD- és CD-R-meghajtó, továbbá a 256 Mb-os memória valóban magáért beszél, a 19 colos monitorról és a mellékelt szoftvercsomagról nem is beszélve. Az XL Professional mellett nem lehet elmenni. Az áráról pedig csak annyit: valamit valamiért...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
GameStation 3/V3	Nincs adat	Dan	94%	Nem olcsó, de fürge, és könnyen bővíthető konfiguráció.
Carrera Octan	Nincs adat	Carrera	90%	LG Studioworks monitor és Xentor TNT2 Ultra kártyával.
Gateway 550	Nincs adat	Gateway	89%	Jól néz ki, jól is működik, de sajnos túl zajos.
Vale Athlon 600	Nincs adat	Eversham	81%	Gyorsnak gyors, ám összességében nem tökéletes.

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK Értik a csíziót

Most repül a...

A digitális kamerák sosem voltak ilyen olcsók: növekvő felbontásukkal és tárolókapacitásukkal egyre jobb vételnek tűnnek. Ha a régi fényképezőgépünket akarjuk leváltani, izmosabb modellt kell választanunk – a 640x480-asok ideje lejárt, legfeljebb csak webes célokra felelnek meg. Ha már egyszer beruházunk, érdemes olyan extra funkciókért is fizetni, mint a zoom, a preview vagy a késleltetett exponálás.

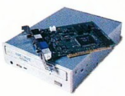


CoolPix 950 300 000 Ft + ÁFA Nikon 92%

Ha jól el vagy engedve, lepd meg magad vele. Csinos kis darab, és ebben az árkategóriában a legjobb digitális kamera. Akár 1600x1200-as felbontásra is képes és háromszoros optikai zoom van rajta. Tudása mellett képminősége is egyedülálló. Az örök elégedetlenek kedvéért megkapjuk hozzá az Adobe Photoshop 5-ös verzióját, és négy tölthető elemet is, a hozzájuk való töltővel.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
FinePix 2700	232 000 Ft + ÁFA	Fuji	89%	Ergonómikus kivitelezés, jó minőségű képek.
RDC-4200	144 000 Ft + ÁFA	Ricoh	83%	Részletes képet ad, és a tévéhez is csatlakoztatható.
QV-5500SX	108 800 Ft + ÁFA	Casio	80%	Digitális sötétszoba és panorámakép-funkció.
GC-S5	151 920 Ft + ÁFA	JVC	79%	Nincsenek extrái, de azért jó képet vág hozzá.

DVD-MEGHAJTÓK A szemünk fénye



DVD-A03S 34 900 Ft + ÁFA Pioneer 90%

A DVD-AO3S először a lemezbehelyezés megújításával nyűgöz le (az autós CD-lejátszóknál láttunk utoljára ilyet), csak ezután jön a teljesítmény: DVD-meghajtóként 6x-os sebességre képes, a CD-ket pedig 36x-osan olvassa. A telepítése roppant egyszerű – ugyanazokat a csatlakozókat használja, mint egy hagyományos CD-ROM.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
PC-DVD Encore	36 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	91%	Meghajtó és MPEG2-dekódolás egyben.
PC-DVD Encore 6x	51 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	88%	Nagyszerű DVD-s meghajtó/kártya kombináció.
DVD-RAM	Nincs adat	LaCie	88%	Gyors, jól összerakott meghajtó.
SR-8583B	20 200 Ft + ÁFA	Panasonic	80%	Ez is megéri, és itt is dekóder kell a mozizáshoz.

Filmfesztivál

A DVD-s szoftverek egyelőre nem árasztják el a boltok polcait, kedvenc filmjeinket azonban már most jobb minőségben nézhetjük, mint korábban VHS-en. Egy DVD-meghajtó segítségével ízelítőt kaphatunk abból, mire képesek a házimozi-rendszerek. Az MPEG-2 dekódolásról természetesen gondoskodnunk kell, és ha nem a leggyorsabb PII-es processzort használjuk, be kell szereznünk egy dekóderkártyát.

JÁTÉKVEZÉRLŐK Remegő kézzel...



SIDEWINDER PRECISION PRO 16 350 Ft + ÁFA Microsoft 91%

A repülőgép-szimulátorok szerelmesei el sem tudják képzelni, mit veszítettek, ha még nem próbálták ki a Microsoft termékét. A Precision Pro rendkívül kényelmes fogással kényeztet, és használhatósága egy második generációs túlélőkésével vetekszik. A kapcsolók mind a helyükön vannak, és a nyolc kézreálló gombot a télikabátunkon is szívesen viselnénk. A Microsoft repszimes joystickját a legkényesebb ízlésű amatőr gépeltérítők is haszonnal forgathatják – és még az ára sem késztet leszállásra.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
SideWinder FF Wheel	38 020 Ft + ÁFA	Microsoft	91%	A legjobb force feedbackes kormány, amit csak el tudsz képzelni.
Cyborg 3D Digital Stick	14 800 Ft + ÁFA	Saitek	90%	A joystickok királya: futurista külső hatékonysággal párosítva.
Wingman Gamepad Extreme	10 870 Ft + ÁFA	Logitech	87%	Programozható makrógomb és döntésérzékenység.
Wingman Formula Force	44 580 Ft + ÁFA	Logitech	86%	Masszív kormány jól eltalált force feedbackkel.

Játszani is engedd!

A force feedback a joystickok és a kormánykerekek piacán is forradalmi változásokat hozott: az arcade játékok és az autóversenyek kedvelői manapság már nehezen tudnak meglenni nélküle. Ha megelégszünk a gamepaddel, ügyeljünk arra, hogy a mai játékok igényeinek megfelelően, elegendő gomb legyen rajta. A Quake és társai irányításához egy jó egér is megteszi.

BEVITELI ESZKÖZÖK Kívülről belülre...



WIRELESS LIFETIME CLASSIC Nincs adat Key Tronic 91%

Hogy mi értelme egy vezeték nélküli billentyűzetnek? Hát az, hogy akár a fotelben ülve is gépelhetsz vele, feltéve, hogy a monitorod bírja collal. Azon is meg fogsz lepődni, mekkora szabad területet nyersz azáltal, hogy nem kígyóznak a kábelek az íróasztalodon. A Key Tronic masszív felépítésű termékét csak ajánlani tudjuk, bár arra azért vigyázzunk, hogy az infravörös technológia miatt a vevőegységnek látnia kell a billentyűzetet.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Intuos (A6)	52 900 Ft + ÁFA	Wacom	92%	Roppant hasznos rajztábla, nagyszerű driverrel.
Cordless Wheel Mouse	12 900 Ft + ÁFA	Logitech	90%	Gyerekjáték installálni, ergonómikus és vezeték nélküli.
Intellimouse Pro	14 690 Ft + ÁFA	Microsoft	90%	Elképesztően kényelmes kisegér, görgővel felszerelve.
Natural Pro	11 690 Ft + ÁFA	Microsoft	83%	A "Nagy Testvér" bátyja.

Egerek és emberek

Az egér és a billentyűzet nem tartozik a technika legmodernebb csúcsteljesítményei közé, mégis nehéz elképzelni, mihez kezdenénk nélkülük. Mostanában egyre inkább előtérbe kerülnek az ergonómiai szempontok, az ínhüvelygyulladás ugyanis hosszú időre harcképtelenné tehet minket. A legfontosabb, hogy mindkét eszköz jól kézre essen. Ha sokat játszunk 3D-s játékokkal, fontoljuk meg a gyorsabban reagáló USB-s eszközök beszerzését.

MODEMEK Az idő pénz



USR 56K Professional Message 39 990 Ft + ÁFA 3Com 92%

Okos, szép, és sokkal többre használható, mint egy átlagos modem. Még PC sem kell hozzá: faxokat és szöveges üzeneteket azonnal tud fogadni. Termetes darab, de tele van gombbal, így kedvünkre mazsolázhatunk a távollétünkben érkezett üzeneteinkben. Természetesen modemként is megállja a helyét: gyors és megbízható is egyben. A Professional Message a tökéletes kommunikációs megoldás.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Typhoon Internal 56K	Nincs adat	Eagle Marketing	91%	Alkalmi vétel: gyorsaság kitűnő szoftverrel kombinálva.
Supra Express 56e Pro	22 900 Ft + ÁFA	Diamond	90%	Olcsó, de egyáltalán nem rossz. .
Safire 560 Voice	Nincs adat	Lasat	89%	Kinézetre pompás, és jó áron nyújt kimagasló minőséget.
56 Voice Desktop	Nincs adat	Pace	80%	A mellékelt szoftvercsomagban mindent megtalálsz.

Modem talking

Az ingyenes internetszolgáltatók (várható) megjelenésével és a modemek folyamatos fejlődésével az internetes barangolás ára is csökkenésnek indult. Lassan egyeduralkodóvá válnak az 56K-s modemek. Ez persze csak elméleti sebesség, de a régebbi 33,6-osokhoz képest jelentős a különbség. Csak V.90-es szabványon működő terméket vegyünk, és kérdezzünk rá a külön szolgáltatásokra is.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

MONITOROK A lélek tükrei

Lap és átló

Mivel a szemünk világa mindennél drágább, a monitor a számítógép legfontosabb tartozéka. Érdemes a lehetőségek szerint minél több pénzt rájuk költeni. A jó katódsugaras monitor négy legfontosabb tulajdonsága: széles képátló, nagy felbontás, magas képfrissítési frekvencia és kis képponttávolság. A jövő az LCD- és a TFT-képernyőké (és a digitális technikáé), de ha jó ár/teljesítmény-arányt keresünk, egy darabig még ne váltsunk képet.



VPD 150 393 200 Ft + ÁFA ViewSonic 93%

Első pillantásra úgy tűnik, mint valami rossz tréfa. Egy 15 colos modell kb. 300 ezer forintért?! Na neee... Persze nem holmi vietnami gagyiról van szó, hanem egy digitális TFT-monitorról. A kép kristálytiszta, és kalibrálni sem kell. Az elegáns ékszerdoboz beépített hangszórókkal is rendelkezik, sőt a képet kilencven fokkal elforgatva "portrénézetre" is válthatunk. Te kis drága...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Flatron 795FT Plus	115 830 Ft + ÁFA	LG	91%	Jó tulajdonságokkal rendelkező 17 colos modell, káprázatos áron.
SyncMaster 700FT	127 300 Ft + ÁFA	Samsung	91%	Torzításmentes képet nyújt lenyűgöző technikai jellemzők mellett.
PT 795	251 000 Ft + ÁFA	ViewSonic	89%	Borsos árú, de káprázatos. (Nem úgy.)
Sony MultiScan G200	129 000 Ft + ÁFA	Sony	86%	Stabil, rajzos kép valósághű színekkel.

HORDOZHATÓ ESZKÖZÖK Elhordják magukat

Mint a nagyok

Ha sokat utazik az ember, a PC szállítása csak bizonyos nehézségeket vállalva oldható meg. Ilyenkor jönnek számításba a PDA-k, a notebookok és az egyéb hordozható számítógépek. Ha nem akarunk kompromisszumot kötni, a notebookot kell választanunk. Ellenben ha csak egyszerű feladatokat akarunk megoldani, jobb szolgálatot tesznek a PDA-k. Napjaink sztárja a Psion 5, de a Win CE-t használó gépek is népszerűek. Említést érdemel még a Communicator, amelybe egy telefont építettek be (vagy fordítva).



Vaio PCG-C1X 600 000 Ft + ÁFA Sony 93%

A Sony hordozható gépe méretétől eltekintve nem sokban különbözik egy 266MHz-es Pentium MMX-szel, 64Mb RAM-mal és 4,3Gb-os merevlemezzel szerelt asztali PC-től. A C1X a fentieken túl csúcsminőségű TFT-s LCD-képernyőjével is rabul ejti használóját, melyen 16 bites színmélység mellett 1024x480-as felbontásban futtathatók a programok. Szót kell még ejtsünk a beépített hangkártyáról és kameráról, valamint a V.90-es modemről is...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
9110 Communicator	237 600 Ft + ÁFA	Nokia	89%	Mobiltelefon és PC egyben.
Psion Series 5MX	159 900 Ft + ÁFA	Psion	88%	A leggyorsabb, legszebb kéziszámítógépek egyike.
Palm V Organiser	129 000 Ft + ÁFA	3Com	88%	Jó felépítésű, könnyen kezelhető palmtop.
E.Four Mini-mail pager	Nincs adat	PageOne	85%	Egyszerűen kezelhető pager, ingyenes webhasználattal.

PRINTEREK Ameddig a föld kerek...

Házi nyomdák

Lézer vagy tintasugaras – ez itt a kérdés. És a válasz? Attól függ, szöveg vagy színes ábra. Bármelyikről van is szó, a lényeg a felbontás – minél nagyobb, annál jobb. Az elsősorban szövegekhez használt lézerprintereknél a sebesség is elsőrendű tényező. A színes tintasugarasok egy része fotóminőségű képek előállítására is alkalmas, de vigyázzunk: az ehhez szükséges tinta és festék nagyon drága is lehet.



Canon BJC-6100 59 900 Ft + ÁFA Canon 84%

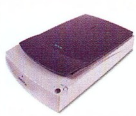
Talán nem mindenkinek fog tetszeni, hogy a BJC-6100-ba négy festéktartályt kell behelyezni, ám ennek is megvannak a maga előnyei: így ugyanis kevesebbszer kell patront cserélni. A Canon jól megtermett nyomtatóján USB- és párhuzamos portot is találunk (kábelt viszont nem), de a sebességére sem lehet panasz. A nyomtatási minősége szintén kiemelkedő, és ha ennél is több kell, akár hat színnel dolgozó festékkazettát is tehetünk bele.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
DeskJet 710C	38 900 Ft + ÁFA	HP	92%	Könnyen használható, és szépen dolgozik bármilyen papírra.
ArtJet 20	Nincs adat	Lexmark	90%	Átlagon felüli minőség és funkcionalitás.
Stylus Photo 750	69 900 Ft + ÁFA	Epson	89%	Nyomtatási minőségével magasra tette mércét.
Stylus Photo 1200	138 000 Ft + ÁFA	Epson	89%	Ha a több jobb, ez nagyon jó – a 750-es A3-as változata.

SZKENNEREK Gépek és képek

Mindenre képesek

Faxolás, fénymásolás, képszerkesztés: nincs több gond, ha szert teszünk egy jó szkennerre. A "képolvasók" kisebbek, olcsóbbak, gyorsabbak, mint valaha, és már nemcsak a profi grafikai stúdiókban találkozhatunk velük. Immár alapkövetelmény a 600 dpi és a 24 bites színmélység. Ne érjük be az olcsóbb kézi szkennerekkel: síkágyas társaik sokkal több szolgáltatással és nagyobb kényelemmel hálálják meg a magasabb árat.



Microtek Scanmaker X6 49 900 Ft + ÁFA Microtek 90%

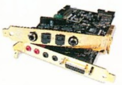
A Scanmaker X6 alacsony árát meghazudtoló képminőséget és barátságos szoftvereket kínál. USB-perifériáról van szó, tehát installálás után nem kell újraindítanunk a gépet. A mellékelt programok között az Adobe PhotoDeluxe-ot ugyanúgy megtaláljuk, mint az Ulead PhotoImpact 4.2-t. A ScanWizard elnevezésű driver majdhogynem profi szolgáltatásokat nyújt, és nagyszerű másolatok készíthetők vele. A Microtek terméke minősége mellett a sebességével is kitűnik.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Black Widow 4830 Pro	12 900 Ft + ÁFA	Devcom	88%	Jó minőség reklámáron.
Paperport Strobe	Nincs adat	Visioneer	88%	Designos külsőbe rejtett színbűvész jó szoftverekkel.
Colorado Direct	15 900 Ft + ÁFA	Primax	87%	Gyors és pazar, csak a szoftver zavar.
Umax Astra 610S	34 900 Ft + ÁFA	Umax	83%	Jó minőség, de kissé puritán driver.

PC Format PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

HANGKÁRTYÁK Fülbevalók és fülbemászók



ÚJ! Terratec EWS88MT Nincs adat TerraTec 90%

Az árcédula rögtön elárulja, hogy ez a kártya azoknak készült, akik nagyon komolyan veszik a zenét. Kimenet és bemenet több van rajta, mint egy ementálin, és ha a mellékelt Micrologic 4.0-át és a Samplitude Basicet is megtanulod használni, minden készen áll ahhoz, hogy stúdióminőségű felvételeket készíts PC-n. A telepítés pihekönnyű, a meghajtó minden igényt kielégít, ráadásul ha MiniDiscre vagy DAT-ra dolgozol, copyrighttal jelölheted meg szerzeményeidet.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Sound Blaster Live! Player	38 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	95%	Csúcsminőségű hangkártya jó 3D-s effektekkel és még jobb áron.
MaxiStudio ISIS	Nincs adat	Guillemot Int	92%	Játékra és zenehallgatásra is kiváló, bár kissé drága.
PowerVertex2 SuperQuad	Nincs adat	TechWorks	90%	Kitűnő 3D-s hang, négy hangszóró támogatása és S/P-DIF-bemenet.
Aztech PCI 288	Nincs adat	Auratek	90%	Zenehallgatásra és DVD-hez is ajánlják, ráadásul nem is drága.

Bábeli hangzavar

Tény, hogy a grafikus kártyák felvarrták a PC-s játékok arcát, de a virtuális valóság nem lenne teljes, ha nem egyre tökéletesebb hangkártyák húznák hozzá a talpalávalót. Itt is meghonosodott a 3D, elsősorban a Creative Labs-féle Environmental Audio és az Aureal kifejlesztette Vortex2-nek köszönhetően. Ha zeneszerzéssel is foglalkozunk, olyan kártyát válasszunk, amely minél több MIDI-csatorna kezelésére képes.

HANGSZÓRÓK Magasak és mélyek



ÚJ! Altec Lansing ADA305 39 900 Ft + ÁFA Altec Lansing 91%

Ezek a hangszórók még a PC Format irodájában szóló legőrültebb zenéket is jól adják vissza. Tudásuk azonban nemcsak az audio CD-kre korlátozódik. Kapcsold csak be őket Quake közben, és mindjárt egész testedben rádtör a remegés. Az USB-porttal szerelt Altec Lansing Dolby Pro Logic támogatással is rendelkezik, ezenkívül bődületesen jól szól a subwoofere, könnyen kezelhető és igazi térbeli élményt nyújt.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ACS 48	35 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	90%	Kitűnő hangminőség, még hangosan is.
ACS 305	40 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	89%	Négyhangszórós rendszer jó szoftverrel.
Microworks 350	54 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	88%	Minden spektrumban tökéletes hang.
YST-MS50	Nincs adat	Yamaha	87%	Háromhangszórós modell: maximum hang, no torzítás.

Dobozolt hangok

Ki emlékszik már azokra a rekedtes hangú apróságokra, amelyek a zene szent nevét megcsúfolva kellették magukat a monitorjaink mellett? A legmodernebb termékek már mélysugárzót is magukban foglalnak, és csak úgy dübörög belőlük a basszus. Ha van DVD-nk, három hangszóró már nem is elég. Amennyiben Windows 98-at használunk, éljünk az USB nyújtotta lehetőségekkel.

ADATTÁROLÁS Hová dugtad?



DeskStar 34GXP Nincs adat IBM 91%

Ezt a 34Gb-os behemótot a gyártó érdekes módon nem szerverekbe, hanem az otthoni felhasználók gépébe szánja. A 34GXP már az új ATA-66-os szabvány alapján készült, ami elméletileg 66 Mb/s-os átviteli sebességet jelent. Több mint 60 CD teljes anyaga fér rá (floppyban ezt már ki sem lehet fejezni), így teljesen mindegy, mekkora a jelenlegi merevlemezünk, hogy ezzel nem ér fel, az biztos (hacsak nem vagyunk mi magunk is egy szerver).

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ZIP 100 USB	36 900 Ft + ÁFA	Iomega	91%	A 3.5-es floppy utóda.
FlipDisk	Nincs adat	Amacom	90%	Egyszerre sok adatot mozgathatsz.
Diamond Max Plus 5120	Nincs adat	Insight	90%	20,4Gb!!!
OnStream 30Gb Digital Drive	Nincs adat	CMS Pheripherials	88%	Gyors, rugalmas és könnyen használható szalagos meghajtó.

A méret a lényeg

A merevlemezek napról napra több adatot nyelnek el. Már a legolcsóbb merevlemezek is 4Gb befogadására képesek, a csúcsmodellek pedig meg sem állnak 20Gb alatt. Ha gyakran cserélünk adatokat, értelemszerűen olyan meghajtót vegyünk, amilyen a kollégák többségének van. Ha viszont csak a személyes dolgaink között vágunk rendet, mérjük fel, mekkora sebességre, méretre, illetve fajlagos költségre tartunk igényt.

VIDEÓ Csapó indul!



Buz 49 900 Ft + ÁFA Iomega 93%

A Buz egy M-JPEG-es képlopó- és videoszerkesztő rendszer, amely az ehhez szükséges hardvert és szoftvert is tartalmazza. Hagyományos IDE-merevlemezre is jól dolgozik, de a legjobb eredményt akkor produkálja, ha egy jófféle SCSI-vincseszter vagy egy Iomega Jaz-meghajtót csatlakoztatunk hozzá a mellékelt Ultra SCSI-kártyán keresztül. A szoftveres oldalt az MGI-féle VideoWave jelenti. Ezzel a programmal könnyen másolhatunk anyagokat videomagnóról, látványos effekteket használhatunk és rengeteg lehetőséget kapunk egyéni ötleteink megvalósítására.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
MV1	Nincs adat	Canon	91%	Nagyon-nagyon jó minőségű, ám nagyon drága.
Studio 400	71 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	90%	Profi editáló, és csínján bánik a merevlemezzel is.
Fast AV Master 98	179 000 Ft + ÁFA	Fast Electronic	90%	PCI-os képlopó "hangos" lehetőségekkel.
Mirovideo Studio DC10	70 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	82%	Videodigitalizálás és editálás, jó szoftverekkel megspékelve.

Házimozi

A saját filmek forgatása egyre egyszerűbbé válik a digitális videokamerák és a videodigitalizáló-kártyák árzuhanása következtében. Az előbbieket persze továbbra sem adják ingyen, de ha belegondolunk, hogy az efféle szerkezetek mire képesek, az ár sem lesz olyan ijesztő. Ha pedig megelégszünk a gyengébb minőséggel, néhány tízezer forintért archiválni tudjuk a nyaraláson készült felvételeinket.

PC Format — A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

ALKALMAZÁSOK Kedvenc felhasználói programok

SZOFTVER SZTÁROK

Hat program, amely megrengette a világot.



ENCARTA 2000

Microsoft 91%

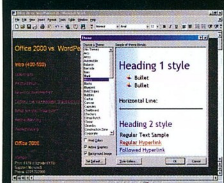
A Microsoft enciklopédiájának legújabb változata minden eddiginél több információt tartalmaz. Oktatási célokra kevésbé alkalmas, böngészésre azonban az *Encarta* felel meg a legjobban. A 2000-es verzióban szócikkek és képek mellett szokás szerint hangos anyagokat és videobejátszásokat is találunk – ablaktól zsiráfig egyszerűen mindenről.



FLASH 4

Macromedia 92%

A *Macromedia Flash 4* a webes programozók nélkülözhetetlen segédeszköze. A négyes verzió kipofozott interfésszel és még több funkcióval rendelkezik. Vége azoknak az időknek, amikor az efféle szoftvereket csak a profik használhatták: a *Flash 4*-et pehelykönnyű kezelhetősége mindenki számára elérhetővé teszi.



MS OFFICE 2000

Microsoft 94%

A Microsoft a 21. század küszöbén újraplasztikázta irodai programcsomagját, még több webes eszközt préselve belé. Az üzleti felhasználók az intranetes lehetőségeket is üdvözölni fogják: a fájlmegosztás és -kezelés immár nem okozhat problémát. A *Word*, az *Outlook*, az *Excel* és a *Photodraw* az üzleti élet minden területén hasznos segítőtársnak bizonyulnak.

DTP, azaz Dévényi Tibor pizsamálya. Vagy mégsem...

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
PageMaker 6.5 plus ÚJ!	199 900 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Egyszerű, de professzionális.
PagePlus 5 ÚJ!	Nincs adat	Serif	83%	A sok extra ellenére is könnyen kezelhető.
Publisher 9	24 860 Ft + ÁFA	Microsoft	90%	Megéri az árát. Sok helppel, cliparttal és sablonnal.

GRAFIKAI PROGRAMOK Ha mindenképp kell egy

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Bryce 4	99 900 Ft + ÁFA	MetaCreations	88%	A tájképgenerátor legújabb verziója.
Cool 3D 2.5	Nincs adat	BIT UK	72%	Profi 3D-s szövegek könnyedén.
CorelDRAW 9	187 900 Ft + ÁFA	Corel	90%	Népszerű programcsomag új effektekkel és jó clipartgyűjteménnyel.
Illustrator 8	159 900 Ft + ÁFA	Adobe	94%	A rajzprogramok csúcsa. Gyors és könnyen kezelhető.
Painter 5.5 Web Edition	129 900 Ft + ÁFA	MetaCreations	92%	Barátságosan kezelhető, de rengeteget tudó webszerkesztő.
PhotoDeluxe 3.0	19 900 Ft + ÁFA	Adobe	93%	Ebben a kategóriában ez nyújtja a legtöbb extrát.
Photoshop 5.5 ÚJ!	269 900 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Remek új eszközök. Ez a legjobb képszerkesztő.

INTERNET Hálót borít rád az éj...

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Director 7 Shockwave	389 900 Ft + ÁFA	Macromedia	89%	Rengeteg dologra használható webszerkesztő, de bonyolult és drága.
Dreamweaver 2	139 900 Ft + ÁFA	Macromedia	93%	A webszerkesztők királya. Pehelykönnyen kezelhető.
Fireworks 2	79 900 Ft + ÁFA	Macromedia	85%	Könnyen elsajátítható webes grafikai alkalmazás.
Homesite 4	33 260 Ft + ÁFA	Allaire	88%	HTML-szerkesztő. Honlapfelügyelet, WYSIWYG stb.
Image Styler	59 900 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Profiknak szánt grafikai alkalmazás kifinomult funkciókkal.
Internet Explorer 5.0	Ingyenes	Microsoft	–	Minden eddiginél több (és jobb) funkció.
InvisiMail	Nincs adat	Virtually OnLine	92%	E-mail titkosítás a háttérben.
MailPlus	Nincs adat	Software Center	91%	E-mail-szerkesztő és -kezelő. Jól illeszkedik más e-mailes csomagokhoz.
Navigator 4.6	Ingyenes	Netscape	–	Jó, de nem annyira, mint az IE5.
Net.Medic	Nincs adat	Wick Hill	90%	Felismeri az internettel kapcsolatos problémákat, de nem orvosolja őket.
Painter 5.5 Web Edition	129 900 Ft + ÁFA	MetaCreations	92%	Rendkívül könnyen kezelhető webszerkesztő.

OTTHONI ALKALMAZÁSOK Élni jó!

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
3D Dream House Designer	Nincs adat	Data Becker	80%	Profi program, néhány kezelésbeli hibával.
Geoff Hamilton's 3D Garden Designer	Nincs adat	GSP	82%	Rengeteg funkció, egy komplett növényenciklopédia.
Quicken Deluxe 2000	Nincs adat	Intuit	85%	Könnyen kezelhető, euróval is bánni tudó pénzügyi szoftver.
TaxCalc 1998-1999	Nincs adat	Which?Software	91%	Az adóbevallás útjai kifürkészhetetlenek... voltak.

MULTIMÉDIA Magyar nyelven

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Manó ÁBÉCÉ	4 950 Ft	Profi-Média	86%	Ötletes feladatok és kedves grafika. Kicsiknek is!
Irodalmi kincsestár	6 500 Ft	Woodstone	70%	Lakótelepi panelnappaliban előadásra készülő irodalmárok számára!
Tolnai Világlexikona	3 990 Ft	Cyberstone	74%	Nagy ismeretanyag és kellemes megjelenés.
Ablakzsiráf	4 990 Ft	Europress	64%	Ablakzsiráf CD. Ne legyenek nagyok az elvárásaink!
A II. világháború története	4 990 Ft	Europress	74%	Könnyű kezelés, színes ismeretanyag, kellemes megjelenés.
A természet enciklopédiája	9 900 Ft	Panem	92%	Egyedülállóan színes ismeretanyag. Igényes.
Tomi és az álomcsapda	5 990 Ft	Cyberstone	90%	Kedves, aranyos, szellemes, profi.
SzuperAgy	5 990 Ft	Cyberstone	86%	Szellemi kihívásokra vágyó gyerekeknek.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

ALKALMAZÁSOK Kedvenc felhasználói programok

IRODAI PROGRAMOK Miről álmodik a titkárnő?

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
MS Office 2000	114 900 Ft + ÁFA	Microsoft	94%	A legjobb irodai programcsomag.
WordPerfect Office 2000	122 950 Ft + ÁFA	Corel	85%	Irodai csomag rengeteg funkcióval. Elegánsabb, mint valaha.

PLUG-INEK Képszerkesztés felsőfokon

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Chromatica	Nincs adat	Chroma Graphics	79%	Színhelyettesítő alkalmazás profiknak.
Four Seasons	Nincs adat	Rayflect	80%	Hogyan rajzoljunk egyszerűen, gyorsan égboltot.
Genesis VFX	Nincs adat	GenesisFX	88%	A fények játéka: plug-in-gyűjtemény.
Intellihance Pro 4.0	69 900 Ft + ÁFA	Extensis	92%	Plug-in számítógépes grafikákhoz és fotókhoz.
Photographics	49 900 Ft + ÁFA	Extensis	90%	Illustrator-típusú plug-in. A "szöveg-szerkesztő".
Photographic Edges 4.0	Nincs adat	AutoFX	88%	Jól használható "képkeretező" program.
PhotoTracer	Nincs adat	Rayflect	82%	Drótvázas modellekből renderelt képeket állít elő.
Ulead Gif-X	Nincs adat	BIT	85%	Egy GIF és némi ügyesség egyenlő animáció.

HANG ÉS ZENE Kakofónia

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ACID	Nincs adat	Sonic Foundry	91%	Több mint sequencer. Könnyen manipulálható hangminták.
ACID Music	Nincs adat	Sonic Foundry	90%	Kompromisszumok nélküli sequencer.
B.BoX	Nincs adat	Arbiter Group	80%	Egyszerűen kezelhető dobgép PC-re, használható hangmintákkal.
Cakewalk Pro Audio 8	Nincs adat	Et Cetera	92%	Nagyszerű sequencer jó hardvertámogatással.
Cubase VST	188 810 Ft + ÁFA	Arbiter	90%	A legnagyobb profik is erre esküsznek. Drága, de megéri.
Music Maker Pro	133 700 Ft + ÁFA	MAGIX Ent	90%	Csinálj saját zenét és videót. Tud MP3-at is.
Rebirth RB338	Nincs adat	Arbiter Group	90%	Jól használható zeneszerkesztő a dance music kedvelőinek.
Sound Studio Gold	Nincs adat	Evolution	91%	Olcsó, de sokat tudó sequencer.
VAZ+	Nincs adat	Et Cetera	87%	Az ARP Odyessy szintetizátor PC-s verziója. Jó választás kezdőknek.

RENDSZERESZKÖZÖK Etesd meg az egered!

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Brownbag Memorymate	Nincs adat	Atlantic Coast	90%	Meglepően hasznos adatbázis-készítő.
Conversions Plus	Nincs adat	Dabs	81%	Ha fájljaink konvertálásra szorulnak.
Diskclone Extra Strength	Nincs adat	Quarterdeck	87%	Merevlemezek másolása bármilyen OS alatt, adatvesztés nélkül.
First Aid 2000 ÚJ!	13 070 Ft + ÁFA	McAfee	85%	Megelőző védelem PC-k számára.
Invisimail	Nincs adat	Virtually Online	92%	Nagyszerű e-mail-titkosító program, hogy ne kelljen senkinek az orrára kötni.
Laplink Professional	Nincs adat	Travelling Software	90%	Hogyan csatlakoztassunk laptopot asztali géphez.
McAfee Office	23 900 Ft + ÁFA	McAfee	90%	Kedvező árú rendszerkarbantartó program Windowshoz.
Omniform 4.0	Nincs adat	Comp Unlimited	92%	Öröm lesz vele űrlapot készíteni.
Partition Commander	15 250 Ft + ÁFA	V Communications	91%	Olcsó segédprogram a merevlemezek újraparticionálásához.
QuicKeys	Nincs adat	CE Software	94%	Remekül testreszabható program a leggyakoribb feladatok megkönnyítésére.
TF2000	Nincs adat	Eye-t Technology	90%	Y2K-javító program. Bármilyen gépen fut.
VirusScan Platinum	19 060 Ft + ÁFA	McAfee	89%	Heurisztikus, naprakész vírusirtó.

VIDEÓ Üsd, vágd

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
VideoStudio	32 200 Ft + ÁFA	Ulead Systems	85%	Egyszerűen kezelhető, netbarát mozgóképszerkesztő.
VideoWave 2	Nincs adat	MGI Software	90%	Az olcsó editálóprogramok legjobbika.

SZOFTVER SZTÁROK
... rivaldafényben.



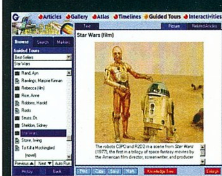
QUICKEN DELUXE 2000
Intuit 85%

Pénzügyeinkkel foglalkozni legtöbbször nem túl felemelő érzés, a *Quicken Deluxe 2000* azonban sokat könnyíthet a dolgon. Első ránézésre egyszerűnek tűnik, pedig minden benne van, ami az anyagiakkal kapcsolatos lehet. Az eurót is ismeri, így az otthoni és az üzleti felhasználók egyaránt használni tudják.



REBIRTH RB338
Arbiter 90%

A *ReBirth RB388* egy Roland típusú technoszintetizátor számítógépes inkarnációja. Két programozható szinti mellett két dobgéppel is dolgozhatunk, így szinte tökéletesen reprodukálhatjuk azt, amire eddig csak drága cuccokkal lettünk volna képesek. Rengeteg ritmusfajta közül választhatunk, a kész művet pedig WAV-ban és AIFF-ben is elmenthetjük.



STAR WARS: BEHIND THE MAGIC
LucasArts/Activision 90%

A legtöbben már alig vártuk, hogy a Baljós árnyakat övező médiafelhajtás elüljön végre. A még romlatlan eredeti sorozat kedvelői most egy nagyszerű multimédiás korongot vehetnek kézbe. Ha eddig még nem ismerted a *Csillagok háborúja* összes kulisszatitkát, mostantól kiegészítheted hiányos műveltségedet.

PC Format A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

JÁTÉKOK A *PC FORMAT* 100-AS LISTÁJA

A VILÁGŰR MÉLYÉN

Hat nagyszerű játék az intergalaktikus térből.

FREESPACE 2 ÚJ!

Interplay

88%



Az első rész sem volt rossz, a második pedig még jobb lett, köszönhetően a fejlettebb fegyvereknek és a csodálatos térhatásnak. Érdemes elgyönyörködni az űrhajókban.

HOMEWORLD

Sierra

90%

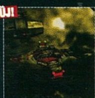


A stratégiai játékok új dimenziója. Szakadj el a földtől és hatolj be az űr titokzatos mélységeibe.

INDEPENDENCE WAR DEFIANCE ÚJ!

Infogrames

84%



Emlékeztek még az *I-War*-ra? Kellemes darab volt, a felújítás pedig rengeteg új szintet és egyéb mindenfélét vonultat fel.

STARSIEGE UNIVERSE

Havas

85%



Az egyetlen E/1-es lövöldözős, mely a bolygók közötti térben játszódik. A multiplayer változat új ötletekkel és perspektívákkal gazdagítja a bevált receptet.

STAR TREK: FEDERATION

MicroProse

80%



Igazából csak hardcore *Star Trek*-rajongóknak való. Nekünk, többieknek inkább megmarad tiszteletreméltó és elég mély játéknak. Bár ha van néhány Enterprise-mániás ismerősöd, érdemes belevágni.

X-WING ALLIANCE

LucasArts

91%



Szeretnéd valóra váltani az *Episode 1* előtti időkből származó űrcsatás-repülős álmaidat? Itt az idő. Még a Millenium Falconnal is tehetsz egy kört.

És ami kimaradt:
Colin McRae Rally 91%
Conflict: Freespace 87%
Creatures 2 82%
Final Fantasy 7 93%
Jetfighter: Fullburn 87%
Jimmy White's 2: Cueball 89%
Tom Clancy's Rainbow Six 87%
Total Air War 90%
V2000 88%

CÍM	KIADÓ	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Actua Soccer 3	Gremlin	85%	Rengeteg csapat és különböző nézet, kivételes grafikával kombinálva.
Age of Empires 2	Microsoft	92%	Több extra mint a legexkluzívabb BMW katalógusban.
Aliens vs Predator	Fox Int	91%	Változatos és izgalmas játékmenet, lebilincselő hangulat.
Alpha Centauri	EA	92%	Futurisztikus "istenszimulátor". Ragyogó ötletek, a végtelenségig játszható.
Apache Havoc	Empire	90%	Egyet fizetsz kettőt kapsz. Részletesen kidolgozott helikopterszimulátor.
Baldur's Gate	Interplay	86%	Az AD&D Forgotten Realms-ében játszódó RPG, számtalan varázslattal.
Braveheart	Eidos	86%	Kívül-belül gyönyörű. Főleg a csatajelenetek.
Brian Lara Cricket	Codemasters	88%	Jól játszható és valósághű krikettprogram. Csak rajongóknak!
Broken Sword	Sold Out	80%	A legjobb "kattingatós" kalandjátékok egyike. Ha sietsz, most olcsóbban hozzájutsz.
C&C: Tiberian Sun	EA	90%	A C&C régen várt harmadik része. Jött, látott és ismét győzött.
Castrol Honda 2000	Midas Int	86%	Szemrevaló darab, különösen az elődjéhez képest.
Civ 2: Test of Time	MicroProse	82%	Minden, ami a maratoni civilizációépítéshez kell.
Corsairs	Codemasters	80%	Tengeri stratégia, nagy mozgásszabadsággal.
Cutthroats	Eidos	82%	Nem lehet abbahagyni, csakúgy mint a klasszikus Pirates!-t. Hatalmas területen játszódik.
Darkstone	EA	81%	Kiemelkedően jó RPG, nagyszerű irányítással és grafikával.
Delta Force	Nova Logic	90%	Kitűnő kommandós játék rengeteg pályával és élvezetes multiplayerrel.
Descent 3 ÚJ!	Virgin	88%	Az egyik legjobb kísérlet a 3D-s lövöldözősök megújítására.
Drakan	GTi	80%	Légiszállítású akció (köszönhetően egy sárkánynak) földközeli felderítéssel körítve.
Driver	GT	89%	Sziporkázóan eredeti autószimulátor egy rakás beállítással.
Dungeon Keeper 2 ÚJ!	EA	85%	Pokolian jó stratégia, de jobb is lehetne.
European Air War	MicroProse	88%	Pazar grafika és kitűnő campaign jellemzi ezt gyöngyszemet.
EverQuest	Sony	85%	3D-s on-line RPG. Elég széles, de nem elég mély.
Expert Pool	GTi	87%	Kiemelkedő biliárdszimulátor testi valójukban megjelenő ellenfelekkel és nagyszerű irányítórendszerrel.
F-16 Multirole & MiG-29	Nova Logic	90%	Két repülőgép egy csapásra. Lélegzetelállító.
F-22 Lightning 3 ÚJ!	Nova Logic	82%	Jó szimulátor, főleg kezdőknek. Hálózati multiplayer lehetőséggel.
Falcon 4.0	MicroProse	89%	Precízen pontos, realisztikusan valósághű. Kell ennél több?
FIFA 2000	EA	90%	Szavatoltan eredeti alapok plusz rengeteg extra egyenlő egy igazán agydurrantó játék.
Fighter Squadron	Activision	89%	Ha a legrealisztikusabb, legeredetibb második világháborús repülőgép-szimulátort keresed már meg is találtad.
Fireteam	Cryo	85%	Kizárólag hálózatra tervezett, szakaszrendszerű harci játék, közösségformáló erővel megáldva.
Flight Unlimited 3	EA	89%	Nagy gépválaszték, jó szimuláció, rengeteg látni- és tennivaló.
Fly!	Take 2	88%	Könnyen játszható, de realisztikus repülőgép-szimulátor fantasztikus látványvilággal.
Gangsters: Org Crime	Eidos	88%	Meglepően részletes stratégia nagy felbontású grafikával.
Golf Pro 2: Wentworth	Empire	87%	Rendkívül jól kezelhető golfprogram. Üdv a pályán!
GP500	MicroProse	86%	A legjobb szimulátor amiben nem superbike típusú motorok szerepelnek.
Grim Fandango	LucasArts	94%	Őrülten jó kalandjáték pompás grafikával és világbajnok történettel.
GTA 2	Rockstar Games	90%	Grand Theft Auto, de profibb kocsikkal, bandákkal és bűntényekkel.
Half-Life	Sierra	95%	Páratlan játék, magával ragadó történet és utánozhatatlan fegyverek.
Heavy Gear 2	Activision	85%	Speciális kihívás, kitűnő campaign, korrekt látvány.
Heretic 2	Activision	90%	Tomb Raider-gyilkos kalandjáték látványos effektekkel.
Heroes of Might & Magic 3	Ubi Soft	80%	Fantasy környezetben játszódó, körökre osztott stratégia a sorozat legjobb darabja.
Hidden & Dangerous	Take 2	92%	Kifinomult taktikát igénylő játék, gazdagon díszített környezetben.
Int Football 2000	Microsoft	83%	Taktikás, gyors fociprogram, egyedülálló a maga nemében.
Kingpin	Virgin	86%	Alaposan megtervezett, látványos játék, de inkább a SiN-es, mint a Half-Life-os kategóriából.
Klingon Honor Guard	MicroProse	90%	Megunhatatlan 3D-s lövöldözős.
Knights and Merchants	Int Magic	85%	Abbahagyhatatlan stratégia elmés pályákkal, ördögien jó grafikával.
Lander	Psygnosis	89%	Jól kidolgozott, nagy kihívást jelentő űrhajós játék lebilincselő történettel.
Le Mans 24 Hours	Infogrames	90%	A jól ismert autóverseny kivételesen valósághű feldolgozása.

PC Format A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

JÁTÉKOK A *PC FORMAT* 100-AS LISTÁJA

CÍM	KIADÓ	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Machines	Acclaim	81%	Kitűnő valós idejű stratégia, újszerű elemekkel fűszerezve.
Madden NFL 2000	EA	87%	Kevés sportjátékba szorult ennyi akció és izgalom.
MechWarrior 3	MicroProse	89%	A legjobb "robotos" játék PC-n, de lenne mit javítani rajta.
Michael Owen's WLS 99	Eidos	86%	Számtalan látványos mozdulat, egy futballfenomén garanciájával.
Microsoft Baseball 2000	Microsoft	89%	Minden létező csapat és stadion számtalan állítási lehetőséggel.
MiG Alley	Empire	88%	Repülőgépszimulátor rengeteg egyedi tulajdonsággal. Rajongóknak kötelező.
MS Combat FS WW2	Microsoft	85%	Az első olyan Microsoftos II. világháborús repülőgép-szimulátor, amiben lőni lehet, jól sikerült gépekkel.
Myth 2: Soulblighter	GT Interactive	85%	Valós idejű stratégia, minden benne van, amit az első rész előlegezett és még több is.
Need for Speed 4	EA	88%	Árnyaltabb, mint az elődje, de legalább olyan izgalmas, meg persze látványos.
NHL 2000	EA	88%	Jéghoki szimulátor gondos kidolgozás és profi játékmenet jellemzik.
Nomad Soul	Eidos	91%	Beskatulyázhatatlan játék ragyogó feladványokkal, rengeteg kalanddal és Bowie-val.
Nuclear Strike	EA	82%	Arcade stílusú helikopterszimulátor, terroristavadászattal egybekötve.
Outcast	Infogrames	87%	Eredetien sikerült kalandjáték. Kár, hogy néhány helyen lassú.
Pharaoh	Havas Int.	90%	Istenszimulátor, melyben hatalmas emlékműveket emelhetünk. Vigyázat, nagyon könnyű rászokni!
Populous: The Beginning	EA	93%	Istenszimulátor rengeteg varázslattal és élethű grafikával.
Premier Manager 99	Gremlin	80%	Focimenedzser program, naprakész statisztikákkal.
Quake 2: Quad Damage	Activision	92%	Quake 2 minden mennyiségben.
Railroad Tycoon 2	Take 2	90%	Rengeteg térkép, egyszerű irányítás. Nehéz lesz abbahagyni...
Resident Evil 2	Virgin	86%	Zombi zombi hátán... És a tieden.
Revenant	Eidos	84%	Hatalmas RPG világ, nagyszerű grafikával és még nagyszerűbb effektekkel.
Rogue Squadron	LucasArts	81%	Légy Luke Skywalker és próbáld ki a Lázadók gépeit, nagyon szórakoztató.
Rollcage	Psygnosis	87%	A Wipeout szellemi utódja, maga az arcade élvezet.
RollerCoaster Tycoon	Hasbro	83%	Vezetőképző tanfolyam kezdő vidámparkosoknak.
Seven Kingdoms 2	Ubi Soft	85%	Részletes és élvezetes birodalomépítő program rugalmas kezeléssel.
Settlers 3	Blue Byte	87%	Összetett stratégia, figyelemre méltóan részletes grafikával. A trilógia legjobb darabja.
Shogo: Mobile Armor Div	Microids	85%	Jim McCauleyt teljesen elbűvölte ez a manga stílusú, robotos shoot'em'up.
Silver	Infogrames	90%	Izgalmas angol RPG fantasztikus történettel és jó engine-nel.
SimCity 3000	EA	80%	Elmés interface és vicces karakterek a népszerű városépítő programban.
SiN	Activision	89%	Látványos helyszínek, különböző taktikát megkövetelő pályák, nagyágyú a lövöldözős kategóriában.
Soul Reaver	Eidos	81%	Vámpírok és egyéb szépségek a baljós hangulatú kalandjátékban.
Speed Busters	Ubi Soft	82%	Szokványos autók, szokatlan pályák.
Sports Car GT	EA	85%	Összetett és nehéza garázs ellenben jól felszerelt.
Street Wars	Infogrames	81%	Vicces és izgalmas maffiás játék. Nem fogsz unatkozni.
System Shock 2	EA	86%	Feladatmegoldásra kihegyezett RPG; emlékezetes marad.
TA: Kingdoms	GTi	83%	Orkok, varázslók és goblinok, de ettől még nem lett jobb.
Tarzan Action Game	Disney	80%	Színvonalas platformos játék, ezúttal a serdületlenebbek számára.
Thief: The Dark Project	Eidos	90%	Ragyogó 3D-s engine és művészi hangeffektek.
TOCA 2: Touring Cars	Codemasters	90%	Minden idők egyik legjobb PC-s autóversenye.
UEFA Champions	Eidos	88%	Az UEFA kupa minden izgalmát felvonultatja ez a játék.
Ultima Online: Second Age	EA	91%	Érezd magad szabadnak ebben a folyamatosan változó, on-line világban.
Unreal Tournament	GTi	92%	Minden idők egyik legjobb játéka most még jobb lett. 3Dfx kártya kötelező!
USM 98/99 Season	Sierra	86%	Még egy bőr ugyanarról, friss statisztikákkal a focimániások kedvéért.
WarBirds	Int Magic	85%	Kizárólag a neten játszható. Ki a jobb a levegőben?
Warzone 2100	Eidos	89%	Valódi előrelépés a valós idejű stratégia műfajában.
Wild Metal Country	DMA/Gremlin	85%	Tankok egymás ellen. Hatékony fegyverek, élethű csaták.
World War 2 Fighters	EA	87%	Klasszikus repülős játék lenyűgöző képi és hanghatásokkal.
Worms: Armageddon	MicroProse	86%	Javított single-player üzemmód. Kukac a kukacnak farkasa.

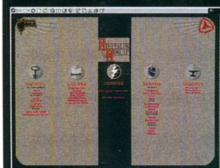
MAGYAR FANTASY OLDALAK AZ INTERNETEN



RPG hu

http://rpg.rulez.org/varos/index.htm

Ki hinné, hogy a számítógépek korában még rá lehet bukkanni egy régi, jó, lapozgatós szerepjátékra? A Magyar Szerepjátékosok Hivatalos oldalán megmentheted a falut a rátámadó galád sárkánytól is. Persze, akadnak itt kortársabb kalandok is.



NITOR

http://www.nitor.hu/cx/cx.htm

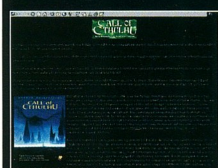
Felejtsd el, amit eddig az ősrobbanásról meg a majom emberré válásáról hallottál. Itt megtudod, hogyan is keletkezett a világ, legalábbis a Zorawa bölcsek szerint. Ez is egy Hivatalos Honlap, természetesen.



MAGUS

http://w3.swi.hu/magus

Az igazi, a magyar, a mi fantasynk, a M.A.G.U.S. Roppant kidolgozott, izgalmas, bár Traubiszódára ne számíts. A weben kissé sovány a megjelenés a könyvhöz képest. Illetve az a baj, hogy képtelenül, még egy nyamvadt törpét sem sikerült összeszedni róla.



cthulhu

http://ludens.elte.hu/~coc/cocism.html

A könnyen kiejthető név nem mást takar, mint egy H.P. Lovecroft írásaira épülő, borzongató hangulatú játékot. Ezt híven tükrözi a site fekete alapon sötét grafikai világa is. De azért érdemes idekalandozni.

PC Format A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

KAPCSOLATOK Telefonszámok, weboldalak

JÁTÉK FORGALMAZÓK

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3DO	(1) 461 5733	www.3do.com
Acclaim	(1) 461 5733	www.acclaim.com
Activision	(1) 333 6610	www.activision.com
Blizzard	(1) 262 2309	www.blizzard.com
Blue Byte	(1) 223 1500	www.bluebyte.com
Bullfrog	(1) 351 3078	www.bullfrog.com
Codemasters	(1) 223 1500	www.codemasters.com
Core	(1) 461 5733	www.core-design.com
CRYO	(1) 262 2309	
Disney Interactive	(1) 461 5733	www.disney.com
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Electronic Arts	(1) 351 3078	www.ea.com
Empire	(1) 461 5733	www.empire.co.uk
Europress	(1) 332 9923	www.europress.com
GT Interactive	(1) 333 6610	www.gtgames.com
Hasbro Interactive	(1) 223 1500	www.hasbrointeractive.com
Havas Interactive	(1) 262 2309	www.havasinteractive.com
Infogrames	(1) 461 5733	www.infogrames.com
Interplay	(1) 351 3078	www.interplay.com
Learning Company	(1) 333 6610	
LucasArts	(1) 333 6610	www.lucasarts.com
MicroProse	(1) 223 1500	www.microprose.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/games
Midas Interactive	(1) 351 3078	www.gamesarena.com
Mindscape	(1) 461 5733	www.mindscape.com
Monolith	(37) 315 905	
Psygnosis	(1) 333 6610	www.psygnosis.com
Red Orb	(1) 461 5733	www.redorb.com
Red Storm	(1) 223 1500	www.redstorm.com
SCI	(1) 351 3078	www.sci.co.uk
Sierra	(1) 262 2309	www.sierra.com
SirTech	(37) 315 905	www.sir-tech.com
Sold Out	(1) 359 0576	www.sold-out.co.uk
Take 2	(1) 223 1500	www.take2games.com
THQ	(1) 351 3078	www.thq.com
Ubi Soft	(1) 353 1898	www.ubisoft.com
Virgin	(1) 351 3078	www.vie.co.uk

SZOFTVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
Adobe	(1) 392 0700	www.adobe.com
Alien Skin	(1) 392 0700	www.alienskin.com
Autodesk	(1) 359 9882	www.autodesk.com
Borland	(1) 252 8145	www.borland.hu
Canto	(1) 392 0700	www.canto.com
Corel	(1) 466 6263	www.codra.hu
Cyberstone	(1) 461 5750	www.cyberstone.hu
Data Fellows	(1) 488 7700	www.2f.hu
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Extensis	(1) 392 0700	www.extensis.com
Macromedia	(1) 392 0700	www.macromedia.com
Magix	(1) 223 1500	www.magix.com
McAfee Software	(1) 455 6000	www.mcafee.com
MetaCreations	(1) 392 0700	www.metacreations.com
Micrografx	(1) 329 2737	www.micrografx.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Netscape	(1) 329 2737	www.netscape.com
Novell	(1) 235 7644	www.novell.hu
Profi Média	(79) 325 467	www.profi-media.com
QuarterDeck	(1) 329 2737	www.quarterdeck.com
Symantec	(1) 329 2737	www.symantec.com
Woodstone	(1) 302 4420	www.woodstone.hu

HARDVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3Com	(1) 451 3500	www.3com.com
3dfx Interactive	(1) 322 2232	www.3dfx.com
Acorp	(1) 209 0719	www.acorp.hu
Adaptec	(1) 342 3255	www.adaptec.com
ADI	(1) 342 3255	www.adiusa.com
Altec Lansing	(1) 266 6059	www.altecmm.com
APC	(1) 209 4678	www.apc.com
ASKEY	(1) 372 7180	www.askey.com
ASUS	(1) 214 2392	www.asus.com
ATI	(1) 342 3255	www.ati.uk
Belinea	(1) 436 6610	
Canon	(1) 465 8020	www.canon.hu
Cherry	(1) 322 7846	
Compaq	(80) 206 720	www.compaq.hu
Creative Labs	(800) 12 222	www.creativelabs.com
DELL	(1) 270 7600	www.dell.com
Diamond	(1) 266 6059	www.diamondmm.com
DTK	(1) 246 8411	
EPOX	(1) 469 8000	www.epox.com
Epson	(23) 417 300	www.epson.com
Fast Electronic	(1) 214 8621	www.allegro.hu
Freecom	(1) 352 7040	
Fuji	(1) 345 8080	www.fujifilm.co.uk
Gigabyte	(22) 515 468	www.giga-byte.com
Gravis	(1) 321 0408	www.gravis.com
Hewlett Packard	(1) 218 8800	www.hp.hu
Hyundai	(1) 452 4600	www.hyundai.com
Jazz Speakers	(1) 350 1246	
JVC	(1) 239 0086	www.jvc.com
Kodak	(1) 353 0111	www.kodak.com
Leadtek	(1) 350 1246	www.leadtek.com
Lexmark	(1) 220 5569	www.lexmark.com
LG	(1) 452 4600	www.lg.co.kr
Logitech	(1) 485 0648	www.logitech.com
Matrox	(1) 375 3716	www.matrox.com
Maxxtro	(1) 350 6822	
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Microtek	(1) 353 0111	www.microtek.nl
Mustek	(1) 321 0408	www.mustek.com
Nikon	(1) 350 5525	www.nikon.hu
Nokia	(1) 236 1100	www.nokia.hu
NVidia	(1) 236 0818	www.nvidia.com
OKI	(1) 266 6225	www.okihu.hu
Olympus	(1) 342 3255	www.olympus.hu
Orchid	(1) 236 0818	www.orchid.com
Philips	(1) 214 2392	www.philips.hu
Pinnacle	(1) 342 3255	www.pinnaclesys.com
Psion	(1) 356 9595	www.psion.hu
Rockfire	(1) 350 1246	
Saitek	(1) 322 2232	www.saitek.com
Samsung	(1) 452 4600	www.samsung.hu
Sanyo	(1) 353 0111	www.sanyo.com
Sony	(1) 250 2413	www.sony.hu
SOYO	(22) 515 414	www.soyo.nl
Tally	(1) 477 4050	www.tally.hu
TerraTec	(1) 322 2232	www.terratec.net
TraxData	(1) 237 1360	www.traxdata.com
Umax	(1) 221 5123	www.umax.com
Viewsonic	(1) 266 6059	www.viewsonic.com
Wacom	(1) 353 0111	www.wacom.com
Western Digital	(1) 215 3666	www.wd.com
Xerox	(1) 451 3500	www.xerox.hu
Yamaha	(1) 350 6822	www.yamaha.com

PIACI SÉTA

DVD FILMEK Magyar nyelven

WARNER DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
ZAKLATÁS	DISCLOSURE	5 000 Ft
ÉLETRE-HALÁLRA	U. S. MARSHALS	5 000 Ft
ÖSSZEESKÜVÉS ELMÉLET	CONSPIRACY THEORY	5 000 Ft
PELIKÁN ÜGYIRAT	THE PELICAN BRIEF	5 000 Ft
APÁK NAPJA	FATHER'S DAY	5 000 Ft
INTERJÚ A VÁMPÍRRAL	INTERVIEW W. T. V.	5 000 Ft
MICHAEL COLLINS	MICHAEL COLLINS	5 000 Ft
SZÁLL A KAKUKK FÉSZKÉRE	ONE FLEW OVER T. C. N.	5 000 Ft
BONNIE ÉS CLYDE	BONNIE & CLYDE	5 000 Ft
SZÖKEVÉNY	THE FUGITIVE	5 000 Ft
MEGLESNI ÉS MEGSZERETNI	ADDICTED TO LOVE	5 000 Ft
GYILKOS BOLYGÓ	OUTLAND	5 000 Ft
AZ UTOLSÓ CSEPP	TEGUILA SUNRISE	5 000 Ft
BULLIT	BULLIT	5 000 Ft
NINCS BOCSÁNAT	UNFORGIVEN	5 000 Ft
BÍBORSZÍN	THE COLOR PURPLE	5 000 Ft
A SZÍV HÍDJAI	BRIDGES OF M. COUNTRY	5 000 Ft
A TEST MELEGE	BODY HEAT	5 000 Ft
BATMAN	BATMAN	5 000 Ft
BÉRGYILKOSOK	ASSASSINS	5 000 Ft
KAPCSOLAT	CONTACT	5 000 Ft
SPECIALISTA	THE SPECIALIST	5 000 Ft
SZÖKÉSBEN	THE GETAWAY	5 000 Ft
SPACE JAM – ZŰR AZ ŰRBEN	SPACE JAM	5 000 Ft
SZIGORÚAN BIZALMAS	L. A. CONFIDENTIAL	5 000 Ft
EZÜST NYEREG	BLAZING SADDLE	5 000 Ft
BEETLEJUICE	BEETLEJUICE	5 000 Ft
A GÖMB	SPHERE	5 000 Ft
AZ ÖRDÖG ÜGYVÉDJE	DEVILS ADVOCATE	5 000 Ft
MAD MAX 3.	MAD MAX 3.	5 000 Ft
ELVESZETT FIÚK	LOST BOYS	5 000 Ft
KOCKÁZATOS ÜZLET	RISKY BUSINESS	5 000 Ft
LETASZÍTVA	FALLEN	5 000 Ft
ÖLVE VAGY HALVA	HARD TO KILL	5 000 Ft
HALHATATLAN SZERELEM	FOREVER YOUNG	5 000 Ft
DAVE	DAVE	5 000 Ft
GYILKOSSÁG A FEHÉRHÁZBAN	MURDER AT 1600.	5 000 Ft
VÉGKÉPP ELTÖRÖLNI	ERASER	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 4.	LETHAL WEAPON 4	5 000 Ft
BATMAN VISZATÉR	BATMAN RETURNS	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 2.	LETHAL WEAPON 2	5 000 Ft
TÖKÉLETES MÁSOLAT	COPY CAT	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 3.	LETHAL WEAPON 3	5 000 Ft
MINDÖRÖKKÉ BATMAN	BATMAN FOREVER	5 000 Ft
TANGO ÉS CASH	TANGO AND CASH	5 000 Ft
NICO	NICO	5 000 Ft
BOSSZÚÁLLÓK	AVANGERES	5 000 Ft
MAD MAX 2.	MAD MAX 2.	5 000 Ft
UTOLSÓ CSERKÉSZ	LAST BOYSCOUT	5 000 Ft
57-ES UTAS	PASSENGER 57	5 000 Ft
BÉRGYILKOSNŐ	THE ASSASSIN	5 000 Ft
TISZTÍTÓTŰZ	GLIMMER MAN	5 000 Ft
TŰZPARANCS	EXECUTIVE DECISION	5 000 Ft
PUSZTÍTÓ	DEMOLITION MAN	5 000 Ft
NINCS ALKU	THE NEGOTIATOR	5 000 Ft
TÖKÉLETES GYILKOSSÁG	PERFECT MURDER	5 000 Ft
BÍBORESŐ	PURPLE RAIN	5 000 Ft
CSALÁDI VAKÁCIÓ	NATIONAL LAMPON'S VACATION	5 000 Ft
ANGYALOK VÁROSA	CITY OF ANGELS	5 000 Ft
BENJAMIN KÖZLEGÉNY	PRIVAT BENJAMIN	5 000 Ft
GOLFŐRÜLTEK	CADDYSHACK	5 000 Ft
BOMBANŐ	10	5 000 Ft
ARTHUR	ARTHUR	5 000 Ft
JÖVŐ HÍRNÖKE	THE POSTMAN	5 000 Ft
ROLLING STONES	ROLLING STONES	5 000 Ft
ŐRÜLT VÁROS	MAD CITY	5 000 Ft
ÁRTATLANSÁGRA ÍTÉLVE	PREMUSED INNOCENT	5 000 Ft
NEW JACK CITY	NEW JACK CITY	5 000 Ft
KATONA	SOLDIER	5 000 Ft
ARMAGEDDON	ARMAGEDDON	5 000 Ft
A SÁRKÁNY KÖZBELÉP	ENTER THE DRAGON	5 000 Ft
FAKÓ LOVAS	PALE RIDER	5 000 Ft
VESSZŐFUTÁS	GAUNTLET	5 000 Ft
PISZKOS HARRY	DIRTY HARRY	5 000 Ft
A SZERELEM HÁLÓJÁBAN	YOU HAVE GOT MAIL	5 000 Ft
JFK	JFK	5 000 Ft
ÁTKOZOTT BOSZORKÁK	PRACTICAL MAGIC	5 000 Ft
ÚSZÓ ERŐD	UNDER SIEGE	5 000 Ft
TÖBB, MINT TESTŐR	THE BODYGUARD	5 000 Ft
MY FAIR LADY	MY FAIR LADY	5 000 Ft
BŰVÖS KARD	MAGIC SWORD	5 000 Ft
SZABADÍTSÁTOK KI WILLYT!	FREE WILLY	5 000 Ft
KOBRA	COBRA	5 000 Ft
SZÁRNYAS FEJVADÁSZ	BLADE RUNNER	5 000 Ft
TÖRVÉNYEN KÍVÜLI JOES WALES	OUTLAW JOES WALES	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER	LETHAL WEAPON	5 000 Ft
ŐRÜLET	FRANTIC	5 000 Ft
SZEMTŐL SZEMBEN	HEAT	5 000 Ft
A KIS HERCEGNŐ	LITTLE PRINCESS	5 000 Ft
TITKOK KERTJE	SECRET'S GARDEN	5 000 Ft
SZÁGULDÓ ERŐD	UNDER SIEGE 2	5 000 Ft
TŰZ A MÉLYBEN	FIRE DOWN BELOW	5 000 Ft
MÁTRIX	THE MATRIX	5 000 Ft
DERMESZTŐ SZENVEDÉLYEK	FINAL ANALYSIS	5 000 Ft
LÁNGOLÓ JÉG	ON DEADLY GROUND	5 000 Ft
TÖRVÉNYRE TÖRVE	OUT FOR JUSTICE	5 000 Ft
HA A FÉRFI IGAZÁN SZERET	WHEN A MAN LOVES A WOMAN	5 000 Ft
VISSZAVÁGÓ	PAYBACK	5 000 Ft

COLUMBIA DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
JERRY MAGUIRE	JERRY MAGUIRE	7 500 Ft
CÉLKERESZTBEN	IN THE LINE OF FIRE	7 500 Ft
PHILADELPHIA	PHILADELPHIA	7 500 Ft
EGY BECSÜLETBELI ÜGY	FEW GOOD MEN	7 500 Ft
SZENVEDÉLYEK VIHARÁBAN	LEGENDS OF THE FALL	7 500 Ft
ÉRTELEM ÉS ÉRZELEM	SENSE AND SENSEBILITY	7 500 Ft
SZERELEM HULLÁMHOSSZÁN	SLEEPLESS IN SEATLE	7 500 Ft
LARRY FLYNT, A PROVOKÁTOR	LARRY FLYNT VS. PEOPLE	7 500 Ft
ELSŐ LOVAG	FIRST KNIGHT	7 500 Ft
HÁLÓZAT CSAPDÁJÁBAN	THE NET	7 500 Ft
FRANKENSTEIN	FRANKENSTEIN	7 500 Ft
BŰVÖLET	THE CRAFT	7 500 Ft
LESZ EZ MÉG ÍGY SE	AS GOOD AS IT GETS	7 500 Ft
KÖZÖS TÖBBSZÖRÖS	MULTIPLICITY	7 500 Ft
AZ ÖRDÖG MAGA	THE DEVIL'S OWN	7 500 Ft
ÁLLJON MEG A NÁSZMENET	MY BEST FRIEND'S WED	7 500 Ft
GYILKOSOK GYILKOSA	REPLACEMENT KILLERS	7 500 Ft
NYERŐ PÁROS	DOUBLE TEAM	7 500 Ft
GODZILLA	GODZILLA	7 500 Ft
SAKÁL ÁRNYÉKA	ASSIGNMENT	7 500 Ft
VÉR SZAVA	HUSH !	7 500 Ft
SEGÍTSÉG, ELRABOLTAM MAGAM	EXCESS BAGGAGE	7 500 Ft
ÉRZELMEK HULLÁMAIN	SWEPT FROM THE SEA	7 500 Ft
ÉJFÉLI EXPRESSZ	MIDNIGHT EXPRESS	7 500 Ft
VAD VÁGYAK	WILD THINGS	7 500 Ft
EGYENESEN ÁT	FLATLINERS	7 500 Ft
BUGSY	BUGSY	7 500 Ft
ELHAGYOTT BOLYGÓ	SCREAMERS	7 500 Ft
TUDOM MIT TETTÉL TAVALY NYÁRON	I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER	7 500 Ft
GATTACA	GATTACA	7 500 Ft
DANTE POKLA	DANTE'S PEAK	7 500 Ft
DAYLIGHT	DAYLIGHT	7 500 Ft
IKREK	TWINS	7 500 Ft
SZERELEM TENGERE	SEA OF LOVE	7 500 Ft
MINDHALÁLIG	MAXIMUM RISK	7 500 Ft
DRAKULA	DRACULA	7 500 Ft
KISASSZONYOK	LITTLE WOMEN	7 500 Ft
TÜKRÖM, TÜKRÖM ...	MIRROR HAS TWO FACES	7 500 Ft
NYOMORULTAK	LES MISERABLES	7 500 Ft
HALÁLKANYAR	U-TURN	7 500 Ft
KÁBELBARÁT	CABLE GUY	7 500 Ft
NAGY BORZONGÁS	BIG CHILL	7 500 Ft
A VAD	THE WILD ONE	7 500 Ft
AZ ARANYGYAPJÚ LEGENDÁJA	JASON AND THE ARGONAUTS	7 500 Ft
MENEKÜLÉS ABSOLOMBÓL	ESCAPE FROM ABSOLOM	7 500 Ft
ROBBANÓFEJEK	BIG HIT	7 500 Ft
ÉDESEK ÉS MOSTOHÁK	STEPMOM	7 500 Ft
STEPHEN KING: AZ EMINENS	APT PUPIL	7 500 Ft
RÉMSÉGEK KÖNYVE	URBAN LEGEND	7 500 Ft
BAD BOYS	BAD BOYS	7 500 Ft
NEM ÉR A NEMEM	OPPOSITE OF SEX	7 500 Ft
BULI AZ ÉLET	CAN'T HARDLY WAIT	7 500 Ft
MADELINE: A CSÍNYTEVŐ CSITRI	MADELINE	7 500 Ft
HUDSON HAWK	HUDSON HAWK	7 500 Ft
KÍSÉRLETI PATKÁNYOK	DISTURBING BEHAVIOUR	7 500 Ft
ZENDÜLÉS A CAINE HADIHAJÓN	THE CAINE MUTINY	7 500 Ft
SOLO, A TÖKÉLETES FEGYVER	SOLO	7 500 Ft
ÚJRA A RÉGI	STILL CRAZY	7 500 Ft
REJTEKHELY	HIDEAWAY	7 500 Ft
8MM	8MM	7 500 Ft
FUTURESPORT – SPORTHÁBORÚ	FUTURE SPORTS	7 500 Ft
CHRISTINE – STEPHEN KING	STEPHEN KING'S CHRISTINE	7 500 Ft
MÜNCHAUSEN BÁRÓ KALANDJAI	ADVENTURES OF MÜNCHAUSEN	7 500 Ft
KÍNA SZINDRÓMA	THE CHINA SYNDROME	7 500 Ft
SORSJEGYESEK		7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK	GHOSTBUSTERS	7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK 2	GHOSTBUSTERS 2	7 500 Ft
MÉG MINDIG TUDOM, MIT TETTÉL...	I STILL KNOW WHAT YOU DID LAST...	7 500 Ft
MINIZSENIK	BABY GENIUSES	7 500 Ft
ONLY YOU	ONLY YOU	7 500 Ft
KEMÉNY DIÓ	JAWBREAKER	7 500 Ft
JACKIE CHAN: AZ ELVESZETT ZSARU	WHO AM I?	7 500 Ft
KEGYETLEN JÁTÉKOK	CRUEL INTENTIONS	7 500 Ft
ZORRO ÁLARCA	THE MASK OF ZORRO	7 500 Ft
DR. STRANGELOVE, AVAGY HOGYAN...	DR. STRANGELOVE OR: HOW I ...	7 500 Ft

DISNEY DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
OROSZLÁNKIRÁLY 2.	LION KING 2.	5 000 Ft
KÉZ, AMELY A BÖLCSŐT RINGATJA	HAND THAT ROCKS CRADLE	5 000 Ft
MEGCSALATVA	DECEIVED	5 000 Ft
KVÍZ SHOW	QUIZ SHOW	5 000 Ft
FEHÉR AGYAR	WHITE FANG	5 000 Ft
ROCKETEER	ROCKETEER	5 000 Ft
HALOTT PÉNZ	DEAD PRESIDENT	5 000 Ft
ALADDIN ÉS A TOLVAJOK FEJEDELME	ALADDIN AND KING OF THIEVES	5 000 Ft
6 NAP, 7 ÉJSZAKA	6 DAY 7 NIGHT	5 000 Ft
HÓKUSZ PÓKUSZ	HOCUS POCUS	5 000 Ft
APÁD-ANYÁD IDEJÖJJÖN!	PARENT TRAP	5 000 Ft
UTOLSÓ DOBÁS	SNAKE EYES	5 000 Ft
TINA	TINA: WHAT'S LOVE GOT...	5 000 Ft
EGY BOGÁR ÉLETE	BUG'S LIFE	5 000 Ft
JOE AZ ÓRIÁS GORILLA	MIGHTY JOE YOUNG	5 000 Ft
KINEK A PAPNÉ?	PREACHER'S WIFE	5 000 Ft
MAFFIA!	MAFFIA	5 000 Ft
HUCK FINN KALANDJAI	ADVENTURES OF HUCK FINN	5 000 Ft
KŐBUNKÓ	CALIFORNIA MAN	5 000 Ft
VESZÉLYES KÖLYKÖK	DANGEROUS MINDS	5 000 Ft
APÁCA SHOW 2	SISTER ACT 2	5 000 Ft
DRÁGÁM, MOST MI MENTÜNK...	HONEY, WE SHRUNK OURSELVES	5 000 Ft
EGYIK KOPÓ, MÁSIK EB	TURNER AND HOOCH	5 000 Ft
CSEKKBEN A TENGER	BLANK CHEQUE	5 000 Ft
HÁROM FÉRFI ÉS EGY KIS HÖLGY	THREE MEN AND LITTLE LADY	5 000 Ft
GOOFY	A GOOFY MOVIE	5 000 Ft
MICIMACKÓ VISSZATÉR	POOH'S MOST GRAND ADVENTURE	5 000 Ft
SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG – VARÁ...	BEAUTY AND THE BEAST – THE EN...	5 000 Ft

FOX DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
TITANIC	TITANIC	10 000 Ft
KERESD A NŐT!	THERE IS SOMETHING ABOUT MARY	9 000 Ft

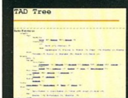
Háló Világ

PC Format A sokoldalú PC magazin

Az Újévi alkoholtól elszivacsosodott agyunk úgy lüktet, mintha az egész ózdi kohászüzem beköltözött volna a halántékunk mögé. Azért csak összehoztuk az e havi termést.

TOP 10 Villámkattintás

Íme egy kis kikapcsolódás, míg a főnököd nem figyel.



Tanulj meg káromkodni! Szleng szótár a világ minden nyelvéhez.
www.notam.uio.no/~hcholm/altlang/tree.html



Viccözön, kategóriákra osztva. Itt mindenki megkapja, amit akar.
www.jackiemason.com



Erkölcstelenségre vágysz? Kőkemény képek kesztyűbábokról, intim és egzotikus pozitúrákban.
www.kama-sooty.co.uk



Csiiiz! Készíts egy képet magadról ezzel a mágikus internet fényképezővel.

www.geocities.com/Heartland/Acres/3072/camera1.html



Semmi értelme, de így van rendjén: www.absurd.org

A munka egy ötbetűs szó

Demoklesz kardja ott imbolyog mindenki feje fölött, s a legváratlanabb pillanatban csap le áldozatára. Ám az internet most is segíthet.

A FELNŐTTÉ VÁLÁSHOZ VEZETŐ ÚT FÉLREISmerhetetlen jele, amikor gyalázatosan alacsony fizetésed felvéve még udvariasnak is kell maradnod idióta főnököddel szemben. Az életben mindenütt ott leselkednek a munkaadók, akik direkt azért léteznek, hogy boldogtalanná tegyék életed. Szerencsére – mint az élet legtöbb dolgával kapcsolatban – az internet ezúttal is megoldást nyújthat. Minden oké, ha egy unalmas munkahelyen kötsz ki, de van internetelérésed. Bár vigyázz, nehogy úgy járj, mint szegény Lois Franxhi, akit tavaly ezért rúgtak ki, mert ebédidőben intézte az online nyaralás foglalását. Részletek a Register archívumában: www.theregister.co.uk/990616-000008.html.

Ha azonban egy építkezésen téglát hordasz, vagy egy gyorsétteremben kell naponta háromszor a padlót felnyalnod, legalább drága szabad óráid egy részét a Hálón töltheted és utánanézhetsz milyen álommunkák várják szárnyaló tehetséged. Rengeteg oldal áhítja, hogy meglátogasd és beküldd az önéletrajzod az adatbázisukba. Így abban a pillanatban értesítenek, amikor a képességeidnek megfelelő munkára akadnak. Ezek közül jó néhányat összegyűjtve megtalálhatsz a www.startlap.com "Álláskereső" rovatában.

De mi van akkor, ha már egy új munkahely lehetőségének hallatára is majd szétrobbansz az örömtől, hogy végre leléphetsz? Mi van, ha úgy érzed, a legszívesebben egy macsetével támadnál a kollégádra, aki éppen megkért, legyél szíves lefénymásolni azt a pár száz oldalt? Mi van, ha világgá akarod üvölteni, milyen szörnyű állásod van?

Mindig nevethetsz egy jót Dilbert, a főnökök hozzá nem értését ostorozó oldalán (www.dilbert.com). Vagy továbbkattinthatsz a www.worstjobs.com weboldalra, ahol az emberek úgy eresztik ki magukból a feszültséget, hogy megpróbálják egymást felülmúlni a szörnyűbbnél szörnyűbb munkahelyi történetekkel, s ezeket olvasva talán te is jobban érzed magad: egy, az utakon elütött állatokat eltakarító alkalmazott – már ez sem egy leányálom – elpanaszolta, hogy szegény állatok nem mindig pusztulnak el rögtön, így ilyenkor egy lapát által kell bevégeztetniük. A www.workinginhell.com fórumai a főnököket, a munkahelyeket, és munkatársakat katalogizálják hasonló szempontok szerint.

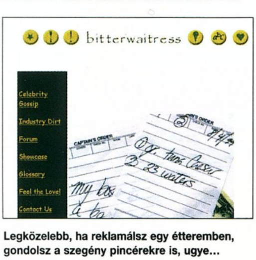
A gyorséttermi állások már tőlünk nyugatra is kiérdemelték a hátrányos McJob jelzőt, és a McSpotlight nevű anti-McDonalds oldal (www.mcspotlight.org) egy egész fejezetet szentel a krumplisütő mögötti förtelmes történeteknek. Van egy elégedetlen Ex-Burger King alkalmazottakat tömörítő oldal is (www.geocities.com/CapitolHill/Lobby/2645/index.html), ami hasonló gyomorforgató sztorikkal szórakoztat.

Egy hagyományos étteremben végzett munka is hagyhat maga után sebeket, amint azt a konyhai rémálmokról beszámoló www.bitterwaitress.com bizonyítja. Az oldal a sztárokról szóló résszel teljes – Madonna nyamvadt kis borravalót szokott adni, derül ki számunkra. A Pincérek Bosszúja (www.geocities.com/SoHo/1227/now.htm) című oldalon arról fantáziálnak, mi tennének "kedvenc" vendégeikkel az idegösszeomlás szélén álló felszolgálók.

És végül, végső elkeseredettségedben, a www.i-resign.com mindenféle hasznos tanáccsal lát el, hogyan rúgathatod ki magad, sőt előrelátóan felsorol egy rakás olyan oldalt is, ahol új állás után nézhetsz.



Ha úgy érzed, az állásod rémálomba illik, a www.workinginhell.com **bebizonyítja, nem vagy egyedül.**

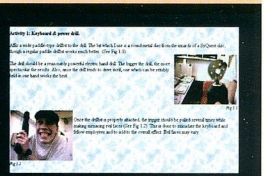


Legközelebb, ha reklamálsz egy étteremben, gondolsz a szegény pincérekre is, ugye...

Porrá zúzva

Igen, ez már mindannyiunkkal megesett. A PC-d az egyik pillanatban még – mint a modern számítástechnika csúcsteljesítményű csodamasinája – szépen duruzsol, a következőben pedig már csak egy rakás élettelen szilikon, üveg és műanyag halmaz. Ilyenkor mérhetetlen vágy ébred benned a rendszer újraindítása után, de az annyira amatőr megoldás. Az igazi megoldást The Illustrated Guide To Breaking Your Computer című mű nyújtja.

Tom Murphy számos PC-t tört össze a tudományos kutatás, és frusztrációjának feloldása érdekében. Tom elmagyarázza, hogy néhány háztartási eszköz segítségével hogyan pusztíthatsz el mindent, a billentyűzettől a merevlemezig: „Miután a fúrófejet felillesztettük, néhányszor nyomjuk meg a fúró indítógombját, s közben vágjunk gonosz grimaszokat (1.2. ábra). Ez a billentyűzet és a munkatársak megfélemlítését, valamint az összhatás javítását szolgálja."



Dőlj hátra és pihenj, nem fog fájni.

Ne feledd, a számítógéped szétrombolása ugyan rendkívül felszabadító érzés lehet, de ezzel a bankszámládat is porrá zúzhatod...
members.aol.com/spoons1000/break/

Az eposz folytatódik...

ANNAK ELLENÉRE, HOGY A VILÁG LEGGAZDAgabb embere tagadja, hogy valaha is találkozott volna Bill Gatest parodizáló weboldallal, sőt állítása szerint még Bill Gates viccet sem hallott soha, ezek az oldalak továbbra is burjánzanak a neten. Legutóbb egy Microsith nevű oldal akadt a *PC Format* böngészőjének hálójába, amely megszólalásig hasonlít a hivatalos Microsoft oldalhoz, s az oldal szerint III. William Gates nem más, mint maga a Sith Lovagrend Sötét Ura, Darth Vader.

A különféle, a *Star Wars*-sorozatból és a Microsoftból összekovácsolt vicceket egy remek elektronikus képeslapküldő szolgáltatás egészíti ki. Kétségtelen, hogy George Lucas éppannyira nem lenne elragadtatva a szerzői jogok otromba megsértésétől, mint Bill Gates az őt egy népirtó, galaxisszerte gyűlölt őrülttel való összehasonlítástól. Így aztán mindenki tippelhet, melyikőjük pereli be az oldal tulajdonosait először.

Mr. Lucas talán belefeledkezett a **betterstarwars.com** weboldal olvasgatásába, amelynek célja, hogy megfordítsa a Baljós Árnyak történetét és újrairja azt, ezzel kitörölve Jar Jar Binkst az emberiség tudatából.

Chris Caple tizenkilenc oldalas kivonata nagyon sok emberben felkeltette az érdeklődését, amelyet ő őszinte szerénységgel dokumentál. Reméljük, George is olvasta.
www.microsith.com
www.betterstarwars.com


Star Wars - The Phantom Menace Redux - 3rd Draft - Discarded Scene A

84.

INT. - JEDI TEMPLE - CORRIDOR - DAY

QUI GON
I sense a disturbance in the force.

OBI WAN
It's probably just your midichlorians acting up. Here, take a Motrin.

QUI GON
Thank you, Obi Wan. I foresee that you will become a great jedi.

OBI WAN
Thank you, sir.

QUI GON
May I have another?

Chris Caple érezte az Erőt, de nem tetszett neki.

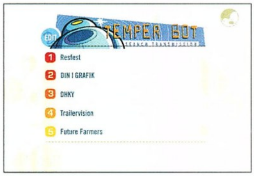


Add át magad a Sötét Erő hatalmának.

Még mindig nem találtam meg, amit keresek

AZ INTERNET IGAZÁN NAGYRA DUZZADT MÁRA. Millió és millió weboldalt készítettek el, amelyeknek csak mintegy 10 százalékát fedik le a keresőprogramok. Még az olyan oldalak, mint az AltaVista is átpofozta honlapját, és sokféle új szolgáltatást tett hozzá (mint például a valós idejű tőzsdei árfolyamok). Egyre nehezebbé válik tehát a keresett anyag megtalálása. Ráadásul olyan sok portál oldal létezik, hogy már létrejött egy olyan portál is, amely a többi portálhoz szolgál útmutatóul (traffick.com) Ezt akár posztmodern portálnak is nevezhetnénk... Ha akarnánk.

Ez az összes többi fontos keresőprogram "meta-keresését" kínálja, s ehhez még hozzájönnek azokról a helyekről szóló cikkek, ahol megtalálhatod, amit keresel. Mindez tisztességes próbálkozás arra, hogy a webet valamilyen összefüggésben rendszerezze. Ám ha valami egészen lehetetlen dolog után kutatsz, látogasd meg a Searchbots.netet, amely azt állítja, hogy "szorgalmasan begyűjti az internet legjavát az emberiség boldogulására". Nem biztos, hogy tökéletes, de a Searchbots kiválóan illeszkedik a web véletlenszerűségébe azzal, hogy kereső botokat küldhetsz ki általa, amivel megtalálhatod a kívánt információt. Mindennek ellenére, így is csak annyira valószínű a siker, mint bármelyik másik módszerrel. Van néhány hagyományos lehetőség is, de mivel az egész oldal a Flash használatára épül, megpróbálva használni őket, a keresés hihetetlen lassúnak bizonyul. Az egész inkább egy Zen buddhistának való.
www.altavista.com
www.traffick.com
www.searchbots.net

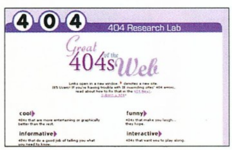


Keresd a tűt az internet szénakazlában.

Szörfösök fiaskója: 404

A rettegett "404 error" hibaüzenet félelmet csempész minden webfelhasználó szívébe, jelezvén, hogy a keresett weboldal eltűnt a digitális süllyesztőben. Mivel a standard 404 hibaüzenet nem a legbarátságosabb dolog, amivel találkozik az ember, sok oldal előjött a saját fejlesztésű variációival, hogy szórakoztassa a boldogtalan szörfözőt.

A 404 Research Lab jól dokumentálja a sok-sok weboldal 404-es üzenetének százait, s csoportosítja is őket aszerint, hogy azok milyen különösek, érdekesek, hasznosak vagy reménytelenek. Mintha ez még nem lenne elég, tanácsokkal látnak el, hogyan készítsd el saját honlapod 404-es oldalát, valamint megismerkedhetsz a 404 üzenet fejlődésének történetével, mióta az internet kiemelkedett az ősmasszából.
www.plinko.net/404/



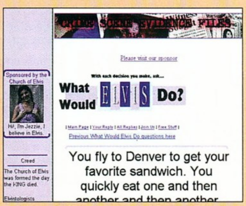
Fogadjunk, hogy ezt még Orwell sem látta előre.

Légy Te A király

A huszadik század utolsó negyede tömve volt Elvis különféle reinkarnációival. Miért lenne más a huszonegyedik?

Az internet régóta táptalaja az összeesküvés-elméleteknek és spekulációknak, vajon mi történt Elvisszel 1977-ben? Tényleg elpatkolt? Vagy az egész csak egy porhintés volt, hogy megmeneküljön Colonel Tom Parker, gátlástalan menedzserének szorításából?

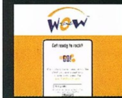
Erre nem kap választ a **whatwouldelvisdo.com** weboldalra látogató, de esélyt igen, hogy megerőltesse rozsdás agytekervényeit, és elküldje az ötletét, véleményét, mit csinálna "A Király" egy adott szituációban. Rendszeresen töltik fel az új kérdéseket, és ha nem érezned, hogy Elvis szelleme veled van, amikor odalátogatsz, csak vess egy pillantást a többi elvisologista meglátásaira. Azok, akik azt gondolják, hogy ez az oldal beszennyezi "A Király" legendáját, talán emlékezhetnének, hogy ő maga is ezt tette, amikor egy nagy pelenkát viselve halt meg a WC-ben. Ez komoly!
www.whatwouldelvisdo.com



"közsönnyükszípenhőgyeimésurraim"

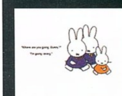
TOP 10 Villámkattintás

Nem tart soká. Vess egy gyors pillantást ezekre is.


Javítsd az MP3 és a többi internetes audio anyag hangminőségén a Wowthing segítségével.
www.wowthing.com


Belebetegedtél az angol nyelvű weboldalak örökös látványába? Egyre duzzadó adatbázis a magyar honlapokról, a Magyar Címtár.
www.coolbreeze.co.uk/guide/


Rajzfilmek földön kívüli humorral. Az UFO-k már köztünk vannak!
www.pet-alien.com/


Mi történik, amikor egy kis bolyhos nyulacska vad extázisba esik? Nézd meg a képeket.
www.undergroundlondon.com/bunny/



Óvd magad a vigyorgó, fehérre mázolt képű cirkuszi fajankóktól.
www.ihateclowns.com

Mit találtál?

Találkoztál egy nagyszerű weboldallal, amiről azt gondolod, hogy a PCF több olvasójának is tetszene? Akkor küldd el a webcímet egy húsz soros leírással a **pcformat@cmk.hu** címre. Talán legközelebb viszontlátod az újságban.

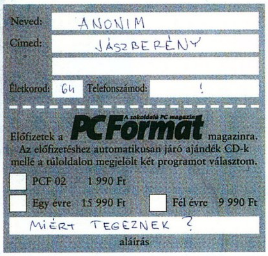
Ide írhatsz: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 vagy e-mail: pcformat@cmk.hu

PC Format – A sokoldalú PC magazin

Levelek



Most szólj hozzá! De minden, amit mondasz, írsz vagy gondolsz, felhasználható a Levelezési rovatban. És miénk az utolsó szó!


Neved: ANONIM
Címed: JÁSZBERÉNY
Életkorod: 64 Telefonszámod: !
Előfizetek a PC Format magazinra.
Az előfizetéshez automatikusan járó ajándék CD-k mellé a túloldalon megjelölt két programot választom.
PCF 02 1 990 Ft
Egy évre 15 990 Ft Fél évre 9 990 Ft
MIÉRT TEGEZNEK ?
aláírás


Bélföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjat a címzett fizeti.
Computer Média Kiadói KFT.
BUDAPEST 35
Pf.: 141
1306

Miért tegezzük?

Mert szemtelenek és tiszteletlenek vagyunk, velem az élen. Engem Ádámnak hívnak, de a családnevemet én is szégyellem. Bevallom, 31 éves létemre nem tisztelem az idősebbeket, néha fellököm az öregembereket is az utcán, vagy kirúgom a botot a kezükből. A telefonszámot sem azért kérdezzük az előfizetőinktől, hogy probléma esetén elérjük őket. De nem ám. Ha van időm, személyesen szoktam zaklatni őket, természetesen névtelenül; egyébként ez a szerkesztőségi titkár feladata.

Csupán azon csodálkoztam eleinte, hogy a lakóhelyét pontosan megadta, noha számos egyéb lehetőség kínálkozott volna (pl. ??? vagy "Nem mondom meg"). Aztán beugrott a megoldás: először biztos elő akart fizetni a lapra, mert megtetszett. El is kezdte kitölteni a kupont, akkurátusan. Ekkor valami bosszúság érte, és éppen az a szegény kis kupon volt kéznél.

Hogy miért tegezzük? Mert számunkra olyan a PC Format, mint egy estély (lásd még: buli), ahol szimpatikus emberekkel csevegünk, ahol a jó hangulat és a közös érdeklődés számít, tekintet nélkül korra, nemre, stb. A címben szereplő PC nem a Politically Correct, hanem a Personal Computer rövidítése.

Végül hadd köszönjem meg, hogy vette a fáradságot, és eljuttatta hozzánk a véleményét. Hamarosan talán Ön is rajongónk lesz.

Egy híján Ezredfordulós probléma

Hiába szép kerek szám a kétezer, a mostani Szilveszterkor 1999 végét ünnepeljük. Az igazi ezredforduló jövőre lesz. Az önök lapja is jelentetett meg olyan cikket, amiből tévesen arra lehet következtetni, hogy idén lesz az ezredforduló. Kétezredik év probléma van ugyan, de helytelen azt Ezredfordulós problémának hívni. Ennek a félretájékoztatásnak esett áldozatul rengeteg gyerek, aki a lapjukat olvassa, közöttük az én 11 éves fiam is, aki biztosan vitatkozni fog erről tanáraival az iskolában. Ez ügyben sok más magazint felhívtam már, és kíváncsian várom, mit fognak közölni erről a levelezési rovatukban. Akkor majd újra telefonálok, hogy elégedett vagyok-e vele.

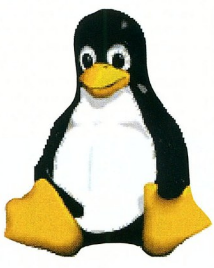
Egy apuka
Telefonon

Köszönjük, hogy figyelmeztetett. Eleinte mi is sokat haboztunk, hogyan fordítsuk az angolul pongyolán fogalmazott Millennium bugot. Hosszan tartotta magát az a változat, hogy Második Évezred Vége Előtt Egy Évvel Fenyegető Számítástechnikai Probléma. Csak aztán jött a tördelő, és azzal szomorított el, hogy nem fér ki a cím, kurtítsunk már ezen a frappáns kifejezésen. Így aztán addig kurtítottunk, míg végül Ezredfordulós Probléma lett belőle, így már kifért a cím. Azzal vigasztaltuk magunkat, hogy a sörnyitót is pontatlanul használjuk, elvégre nem a sört nyitjuk vele, hanem az üveget. Egészségünkre!

Ide nekem a pingvint is

A linuxos cikk tetszett, csak nagyon kevésnek tartottam. Javaslataim a következők:
1.) célszerı lenne ha mondjuk január/február körül (vagyis minél hamarabb) kijönnétek egy olyan CD-vel (is), amelyiken a legkönnyebben telepíthető linux verzió plusz néhány hasznos progi rajta lenne (StarOffice magyarított verzió, GIMP...).
2.) ehhez a CD-hez kellene egy olyan leírás az újságban, hogy attól kezdve, hogy valaki a gépet bekapcsolta és mondjuk üres vagy éppen win9x-szel leterhelt wincsijére szeretné telepíteni a linuxot mit kell tennie, hogyan kell konfigozni, stb.
3.) majd miután a linux felállt néhány olyan parancs magyarázata, amivel - várva a következő PCFormat linux rovatában levő cikket - már eltud boldogulni az új op. rendszeren, képes gyakorolni kísérletezgetni.

Protokollár
email



Gratulálok az ízlésedhez, a Linux tényleg remek, hiszen könnyedén lehet rajta Linuxos programokat futtatni. Hogy röviden válaszoljak: valami lesz. Felvettük a kapcsolatot minden fontosabb céggel, hogy kiadhassuk az operációs rendszerüket a CD-nken. A Microsoft üzletpolitikájából arra következtettünk, hogy a Windows előreláthatólag pénzbe fog kerülni. A Linux viszont nem. Hogy mennyi fér majd rá a CD-re, és hány oldalt lesz kedvünk írni róla, azt meglátjuk. Addig is telepíts Win98-at, ami kellemes, mint egy sétagalopp a Hortobágyon, és ezzel kapcsolatban olvasd el a következő levelet is.

Ide nekem az Ablakot is

Kérem a tisztelt Szerkesztőséget, hogy a következő számban megjelentetni szíveskedjenek (többen vagyunk) a Win98 telepítése és az azt megelőző formattálás részletes leírását, – úgy –, hogy a teljesen kezdő számítógépes is tökéletesen megértse. Ugyan én a magam nevében kérem, de nagyon sokan vagyunk, akik ezt igénylik. Fáradozásukat előre is megköszönve maradok (maradunk) hű olvasói a PCF-nak, és továbbra is várjuk a minden igényt kielégítő újságjukat.

Pécsi Ferenc
Budapest

Gratulálok az ízléséhez, a Win98 tényleg remek, hiszen könnyedén lehet rajta Windowsos programokat futtatni. Hogy röviden válaszoljak: valami lesz. Hogy hány oldalt lesz kedvünk írni róla, azt meglátjuk. Addig is szíveskedjék Linuxot telepíteni, ami kellemes, mint egy sétagalopp a Hortobágyon. Továbbá, ezzel kapcsolatban kérjük, olvassa el az előző levelet is.

Egerek és emberek

Delelott vettem meg a PCF uj szamat (mely ugyanolyan remek, mint az elozoek), es kisse furcsan szemleltem a [Microsoft Intellimouse Explorer] egerrol irt velemenyeteket. El nem tudom kepzelni, mi lehetett nalatok a bibi, de hogy valami nem stimmelt vele, az biztos. [...] Eloszor is, a nem egyenletes gyorsulas a kepernyon nem hiba, hanem egy funkcio, ami engem is zavart egesz addig, amig meg nem talaltam, hol lehet kikapcsolni. A Mouse Properties ablak Pointer Options fuleben van egy Advanced feliratu gomb (a Pointer Speed menunel), ebben kell a pipat kiszedni a Pointer acceleration-nal, es maris megszunik ez a zavaro momentum. [...] Na mindegy, csak rosszulesett, hogy igy lehuztatok, es a mind a ket Logitech eger magasabb pontszamot kapott, holott biztos vagyok benne, hogy ez az eger jobb mindkettonel...

Pola
Email

***Ide írhatsz:** PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 **vagy** e-mail: pcformat@cmk.hu*

Sokat segítettél, és egyben az egérnek is roppant nagy szolgálatot tettél. Neked köszönhetően értékelése 3 százalékkal emelkedett. Kereszttkérdések tüze alatt a tesztelő bevallotta, hogy a vége felé már kicsit megmacskásodott ugyan a keze, de ítélete mellett még így is kitart. Remélem, ezen a kérdésen nem akasztjátok össze a bajszotokat. Te használd csak az Intellimouse-odat, ő pedig görcsöljön csak a Logitchjével, miközben mindketten ugyanazokat a programokat gyűritek, amiket mi ajánlunk.



Leleplezte magát az X10-es ügynök

Az újság hangulatához igazodva vettem a bátorságot, hogy tegezzelek titeket. Kedves ismerősöm juttatta el hozzám lapotokat, felhíva figyelmemet az intelligens otthon címı cikketekre. Ugyanis mi lennénk az X10 magyarországi képviselete. A cikk nagyon tetszik, mi sem tudtunk volna az eddigi összes tapasztalatunk alapján jobbat, lényegretörőbbet írni. Csak azt sajnálom, hogy a mi web címünk maradt le a végéről. A továbbiakban viszont, ha érdekel a dolog, szívesen rendelkezésetekre tudnánk állni, mind cikkek, újdonságok bemutatásában, mind abban, hogy termékeinket tesztelésre kölcsön tudnánk adni. Az olvasók így már magyar szabványú csatlakozóval ellátott, 230V-os modulokat is tudnának vásárolni, itthon, garanciával, mıszaki támogatottsággal
Ui: Van HomeVision-ünk is!

Tárnok Tamás
www.p5.hu

Hurrá! A tesztelők szeme felcsillant, bozontos, busa fejüket felcsapták, és vígan nyerítettek a hír hallatán. Mi meg addig itt a szerkesztőségben azt tervezgetjük, hogy mindenki otthon dolgozik, és a villanykapcsolóval bemorzézza, amit írt. És persze mindannyian sajnáltuk, hogy lemaradt a cikk végéről a webcímetek, így aztán most jó vastagon odanyomjuk a billentyűket.

Format C:

Hello Sanyi vagyok Dévaványáról,



Szeretnék gratulálni ugyanis nagyon jo az ujság de. Egy baj van azért ugyanis a PC FORMAT ban benne van a szó hogy format és erre a kistesóm 9 éves beirta a gépbe hogy format c: és az egész gépnek annyi lett. Most mit csináljak vissza lehet valahogy csinálni ? Ha nem hogy csináljam meg ? Kérlek minél elöbb válaszoljatok mert az apám meg fog fojtani !

Maja@nap-szam.hu
Devavanya

Ez nem olyan vészes. Sok olvasónkkal előfordult, hogy a PC Format címéről egyből az jutott eszébe, hogy rákattintson a Start menüre, onnan a Programok menüpontra, majd a kézenfekvő, jóhangzású MS-DOS parancssor programot választotta. Az ezután felbukkanó fekete téglalapba csak az nem írja be, hogy `format c:`, aki már egészen belegárgyult a Quake-ezésbe. Szerencsére, öcsédnek volt elég esze, hogy ezt megtegye.

Csak azon csodálkozom, hogy neked, aki számítógépekkel dolgozol, nem jutott eszedbe a megoldás. Számos kis segédprogram van, ami kiküszöböli ezt az apró problémát, a kedvedért erre a CD-re is feltettünk egyet. Telepítsd a CD-ről a PC-Format Winchester Undo Formatting Utilityt. Ne felejtsd el bekapcsolni a Sorry opciót is, és ha előtte még ki akarod menteni a merevlemezed tartalmát egy floppyra, azt is most tedd meg. Ezután már csak a programot kell futtatnod, lehetőleg kedden vagy csütörtökön, és máris ott vigyorog a vincsi régi tartalma.

Végezetül egy kis szuvenir Dévaványára, ahonnan pompásan kuksizhatod a székicsér és a túzok tojásrakását.

Mi, DTP-démonok tartsunk össze

A DTP-s cikkel kapcsolatban lenne néhány gondolatom. Szerintem aki elolvassa ezt a 3 oldalt rögtön azt hiszi, hogy ez nem is olyan ördöngősség. Ez így is van. De CSAK ANNAK aki 1. tudja, 2. érti, 3. alkalmazza, 4. tudja mikor alkalmazni a DTP-s szabályokat. A programok a tipográfiai szabályokat nem ismerik, csak alapszinten. A programok ismeretét meg lehet tanulni, de a szabályok elsajátításához nem elég még egy 20 órás tanfolyam sem. Aki ezzel szeretne foglalkozni, járjon iskolába. Sajnos a magyar kiadványok pont a botcsinálta, magukat DTP-s ördögnek kikiáltó személyek miatt kerülnek a béka s... ge alá, tipográfiailag. Én magam is a DTP-vel foglalkozom, és teszem ezt már évek óta. Örülök, hogy a PCF-ban nem látni igazán tördelési problémát (bár szerintem nagyon széttagolódnak némely oldalak), de elkeserítenek az ehhez hasonló cikkek. Még gondolkodom az előfizetésen.

Igaz, igaz, nekem is bajom van egy csomó kiadvánnyal, melyek úgy néznek ki, mintha egy botcsinálta ... stb. A cikk maga is azt állítja, hogy egy olyan újsághoz, mint a PCFormat, már jócskán kell gyakorlat.

Jók a CD-k?

Jók a CD-k de nehogy áttérjetek a leragasztott papírtokra!! :) Az AUTOSKETCH jó program, a Találmányok és feltalálók is érdekes de a LANGMASTER igy magába nem sokat ér. Ebből tuti hogy senki nem tanúl meg angolul. Esetleg ha lenyomjátok a többi részt is! A teljes verziójú játék bejöhet de ügyeljetek a jó választásra, a túl réginek már szinte senki nem örül. Az játékdemók jók de minnél újabbak legyenek, és talán lehetne egy kicsit több is. Ki kéne használni hogy a Guru után jelentek meg, amit ők nem birtak felrakni a CD-re az nektek lehetne!

Suszter
email

Akik teljes verziós játékot vártak, azoknak sem okozunk csalódást. Megkapjátok a bajnok The 3rd Milleniumot. Döntsétek el, milyen világot akartok jövőre.

Csakhogy mi nem játékmagazin vagyunk, kedveskedünk a felhasználóknak is. Hogy mennyit kóstál a jó kis FlowCharter 6, azt ide sem merem írni.

Z.M. és a T.O.

Természetesen nem ez a fő ok, amiért billentyűzetet ragadtam. Lenne egy-két megjegyzésem a lappal kapcsolatban. Dicsérni nem fogom, azt már megtették mások helyettem. Ám a legutóbbi számban van egy kis hiba. Az egyik cikkben - A Zűrmajom esete a processzorokkal- azt írtátok, hogy a Zűrmajom nem akar összezavarni minket azzal, miért működnek a processzorok, és pontosan hogyan készítik őket. Ez eddig rendben is van, kezdjük az alapoktól, de ne bonyolódjunk bele túlságosan. De akkor tényleg az alapoktól kezdjük, különben nem ér semmit az egész. Sokszor emlégettétek például azt a bűvös három betűt, hogy CPU. Na és ez meg mi, és hogy néz ki??? kérdezheti a gyanútlan olvasó. Hát, ha jól emlékszem a Central Processing Unit (központi adatfeldolgozó egység) rövidítése. Egy kis lapocska az egész. Ha belenéztek a házba, egy ventillátor forog rajta. Igen, az a CPU. A CPU belsejét egy vicchez tudnám hasonlítani. (Vicc cenzúrázva, bocs)

Krisztián
Email

Úgy látszik, a Z.M.-nak (gy.k.: Zűrmajomnak (gy.k. = gyengébbek kedvéért)) meggyűlt a baja a T.O.-val (gy.k.: Tisztelt Olvasóval). Gondoltam, pártatlanul górcső alá veszem a kérdést. Felnyitottam a PC-m (gy.k. Personal Computerem (gy.k. Személyi Számítógépem)) dobozát, és mit láttam ?! Igen, ott volt valami bigyó, és még a megjósolt ventillátor is helykén ott pörgött a tetején neki. Szóltam is rögvest a házi R.Sz.-nek (gy.k.: Rövidítés Szerkesztőnek), hogy ebben a számban aztán nézzen oda a szakzsargon körmére, és nehogy egyetlen hárombetűs szót is megmagyarázatlanul hagyjon. Örömmel közlöm, hogy a Z.M. mostani cikkében kb. (gy.k.: körülbelül) 10 rövidítés szerepel kifejtve. Köztük egy régi kedves közös ismerősünk, a CPU.

Minden ingyen

Kis csalódással vettem tudomásul, hogy a decemberi számhoz nem jár internet elérés. A novemberi szám megvásárlásához erősen hozzájárult az, hogy ingyen lehet netezni. Régebben nagy divat volt a számítástechnikai lapok mellé internetezési lehetőséget adni. A decemberi számot így most nem vettem (veszem) meg, mert franciául nem óhajtok (egyelőre) tanulni, a mıvészet előtt pedig sok más dolog van, ami számomra érdekesebb. Ez egy szubjektív vélemény. Örülnék (gondolom mások is), ha újra lenne netezési lehetőség. Akkor talán még többen vásárolnák a PCFormat-ot, köztük én is.

Zozo
Email

A Decemberi szam 155. oldalán azárt érdemes körülnézni! Ha nem is 40 óra, de 10 óra most is van!
Ezt válaszolta Abó, és teljesen igaza is volt. Ráadásul a 102. oldalra is vethetsz egy pillantást. Most pedig rövid mesét mondok a szolgáltatókról.

Hónapokig aszalják az agyukat, hogyan lendítsék fel a forgalmukat. Aztán bevillan nekik, hogy a PC Formathoz nyalánkságnak néhány óra ingyenes netezést is ajánljanak. Ha sokan kipróbáljátok, aztán elő is fizettek náluk, akkor látják, hogy ez egy igen jó ötlet. És újra megteszik. Következésképpen: aki sok-sok ingyenes netezést akar, az fizessen elő az egyik ilyen szolgáltatónál.



Kedvenc kalózunk

http://www.extra.hu/sublevel7/sl7.htm
Tudnék egy csomó érvet, hogy mi ragadott meg ezen a site-on annyira. Mindjárt elsőként az, hogy a RedivideR személyes toplistáján az újságok között az élen díszelgünk. Aztán még másutt is esik rólunk szó, dagadozik a keblünk a büszkeségtől. Csak így tovább, Kanakanak!

PC Format – A sokoldalú PC magazin
CD-melléklet

Üdvözlet az Olvasónak!

KIHEVERTÉTEK AZ ÉVEZRED UTOLSÓ SZILVESZteri buliját? Remélem igen, hogy újra tiszta fejjel ülhessetek a gépetek elé, akár a munkahelyen, akár otthon. Tehát nem hullott darabokra a PC-d? Ezek szerint híven követted az utasításainkat, és megmenekültél a 2000. év bombájától.

Bölcs eszmefuttatást senki se várjon tőlünk a XX. századról (ami annál is inkább nehézkes lenne, mivel szinte csak az egyötödét éltük át), az kicsit hosszú és unalmas lenne. A század kiemelkedő eseményei között mindenesetre pl. a Holdraszállás mellett bizonyára a Világháló elterjedése is ott van. A távközlés rohamos felgyorsulása révén sokszor a mobiltelefonom beszélget a személyi szervező programmal, de én még gyorsabb kommunikációt szeretnék, hosszabb életű elemeket és elegendő helyet a diszken.

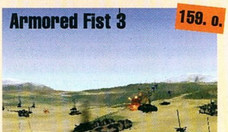
Mi az, amit a XXI. századtól remélek? Világbékét, és a Rogue Spear 6-ot, valamint a benzinár adójának csökkenését, és a kormány erőfeszítéseit, hogy minden háztartásban üvegszálas vezeték legyen.

A XXI. század PC Format-ja köszönt benneteket. Hogy ez milyen is lesz? Természetesen éppolyan, mint a múlt századi, csak ha lehet, még jobb.

Íme az e havi CD-n lévő programok címei ízelítőül, bátran kóstoljatok csak bele: Age of Empires 2, Indiana Jones and the Infernal Machine, Armored Fist 3 – nem rossz felsorolás, igaz? Nem beszélve a 90 000 Ft értékű teljes verziós programokról. Az új évezred első CD-mellékletéhez is minden jót kívánok.

CD szerkesztő

A CD-mellékleten...

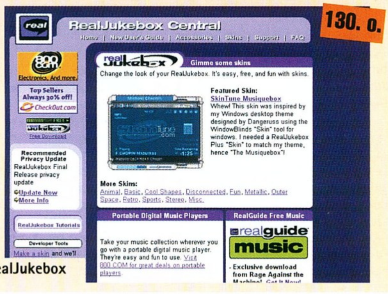


159. o.



158. o.

...és más oldalakon



130. o.

ABC FlowCharter 6

Mire is jók a folyamatábrák?

PC Format – Teljes verzió!

A folyamatábra a legszélesebb körben elfogadott és legkönnyebben értelmezhető grafikai megjelenítési eszköz. Folyamatábra segítségével könnyen és gyorsan bemutatható egy tevékenység. Ami pedig a legnagyobb előnye, hogy sokkal könnyebben értelmezhető, mint a sima szöveg, ezért nagyobb az esélye, hogy a célközönség elolvassa és emlékezni is fog rá.

Az ABC FlowCharter 6 a diagrammok készítésének bonyolult folyamatát teszi könnyebbé. A szép kinézetű diagrammok azonban még csak a külcsínt jelentik, de a többi hasonló programmal ellentétben a FlowCharter igény szerint bővíthető és fejleszthető.

A program telepítése egy nagyon egyszerű felületen keresztül történik, ahol mindössze a telepítés helyét és a tulajdonos adatait kell megadni. Lehetőség van egyedi változatok kialakítására, de érdemesebb a Typical pontot választani, mivel ekkor minden szükséges alkalmazást magától felrak a telepítő.

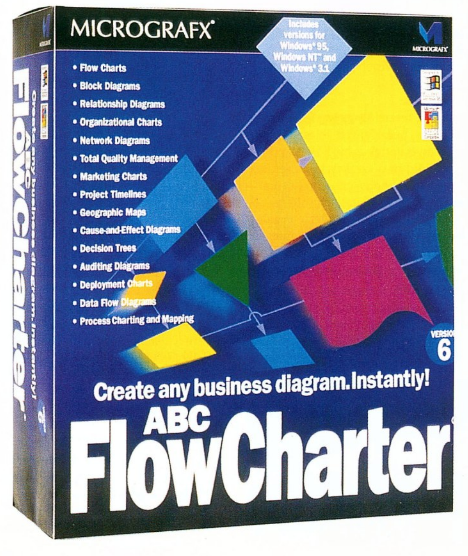
Maguknak a diagrammoknak a rajzolása, már szinte szórakozásnak is tekinthető. A Media Manager nevű toolbox tartalmazza a rendelkezésre álló formákat (ez természetesen könnyedén bővíthető). Innen kell áthúzni őket a rajzlapra. A következő lépésben ezeket az alakzatokat lehet a kedvünk szerint alakítgatni. Megváltoztathatjuk a keret színét, vastagságát, irányát és szerkeszthetjük a benne lévő szöveget. Már csak a bejárás irányát kell vonalak segítségével megadni. És kész egy egyszerű folyamatábra. Ezenfelül természetesen megadhatunk feltételes elágazásokat és automatizált folyamatok garmadáját.

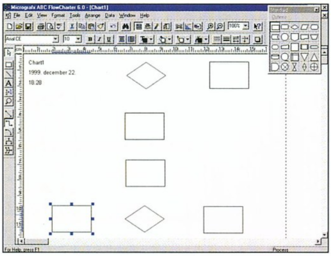
Maga a program teljes egészében Microsoft Office kompatibilis, ami azt jelenti, hogy drag-and-drop technikával cserélhetünk adatokat a két alkalmazás között és több mint 400 OLE függvényt használhatunk.

A FlowCharter 6-hoz tartozik még két ajándék program is. A Micrografix Designer egy illusztrációs eszköz, ami ideális objektumok szerkesztésére és kiváló szövegkezelő résszel is rendelkezik. A Picture Publisher egy teljes értékű, de mindemellett könnyen kezelhető képszerkesztő program. **PCF**

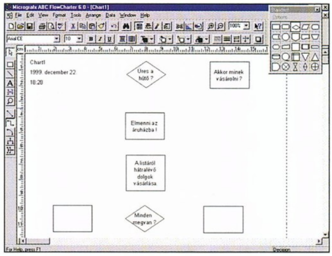
ABC FlowCharter 6
79 990 Ft
Ⓕ Micrografix Ⓣ (1) 203 0299

Ha csak úgy: 486, 8Mb, Windows 95
Ha tényleg: Pentium, 32Mb

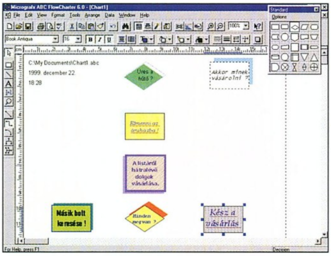




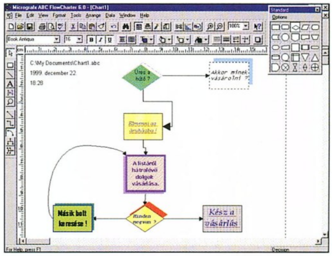
A folyamatábra kivitelezésének első fázisa a rajzelemek felhelyezése a tervezőasztalra. A jobb felső sarokban lévő lebegőablak tartalmazza ezeket.



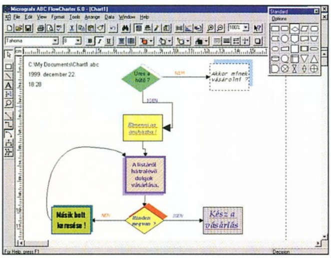
Természetesen minden alakzathoz szövegeket is rendelhetünk. Ezek elhelyezkedése rengeteg segédeszközzel szabályozható.



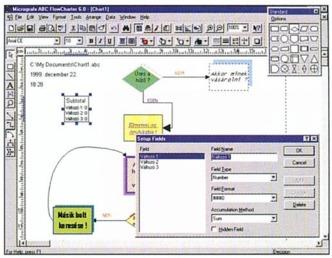
A színek és az árnyékok az egyéni ízlést tükrözik.



Az elemek közötti kapcsolatokat nyilakkal jelöljük.

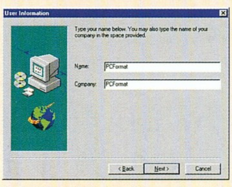


A folyamatok elágazását logikai kapcsolók vezérlik.

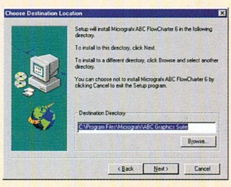


Lehetőség van adatbáziskapcsolatok létrehozására is.

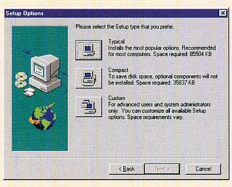
Telepítés



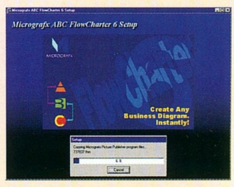
A telepítés első lépése a felhasználó adatainak megadása.



A következő ablakban a célkönyvtárat kell meghatározni.



Az előre definiált csomagok közül a nagyobbat érdemes választani.



Az installáció folyamata mindössze néhány percet vesz igénybe.

The 3rd Millennium

Polgárháborúk, katonai diktatúrák, bűnszövetkezetek – azt már tudjuk, hogy milyen lesz 2000-ben. De mi lesz 2500-ban. A te feladatod, hogy egységesítsd és összefogd a világot ezen 500 év alatt.

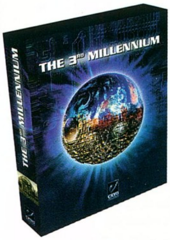
PC Format Teljes verzió!

A JÁTÉK ANIMÁLT híradásokkal és reklámokkal (ezekből több mint 40 percnyi van) tájékoztat a világ eseményeiről és pontosan reagál az általad befolyásolt cselekményekre, néha egészen váratlan módon. A világtérkép rendkívül részletgazdag (260 000 részre van bontva, melyek mindegyike 2500 km²) és pontos képet fest a világ jelenlegi és a tudósok által prognosztizált jövőbeli demográfiai, szociológiai, földrajzi és gazdasági állapotáról.

Ez nem egy real time stratégiai játék. Akik a Red Alert sorozatot kedvelték, azok csalódottak lesznek, mivel a források és egységek kezelése helyett itt stratégiai döntéseket kell meghozni, melyek a világpolitikát befolyásolják és nem egy mikrokörnyezet pillanatnyi helyzetét. Sokkal fontosabbak a hosszú távú politikai döntések és hogy menynyire tudod határozottan követni a célkitűzéseidet. Előfordulhat, hogy a felelősségedre bízott emberek olyan dolgot szeretnének tőled, ami ellentmondásos a távolabbi céljaiddal. Ebben az esetben kell remek politikai érzékkel rendelkezned, hogy optimálisan tudjad lekezelni a szituációt.



A politika amúgy is nagy szerepet kap a játékban, mivel a költségvetéstől kezdve a környezetszennyezésig, és a következő sajtó megregulázásáig rengeteg feladatod van. Szerencsére ezek véghezviteléhez sokfajta eszköz áll a rendelkezésedre. Egyvalami azonban mindig lebegjen a szemed előtt: a választások már nincsenek messze.



A játék legjobb tulajdonsága, hogy szinte minden lehetőséget ki lehet próbálni, megmentheted, de ki is pusztíthatod az esőerdőket, vagy egyenlőséget hirdethetsz a munkavállalók között, de növelheted is a társadalmi szakadékokat. Eleinte nem történik semmi drasztikus, de ki tudja, hogy néhány évtized múlva hol is fog tartani a világ.

A Setup program elindulása után megjelenik egy párbeszéd ablak, ahol a meghajtót és a telepítés helyét kell kijelölni. Két méretben lehetséges az installálás, mely közül a minimum 5Mb-ot jelent, az optimális pedig 55Mb-ot.

A fájlok másolásának befejezése után egy menü jelenik meg, ahol a következő lehetőségek állnak a rendelkezésedre:

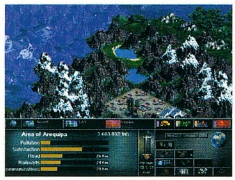
Install DirectX: Itt a DirectX 5-ös változatát lehet telepíteni. Mivel a Microsoft ezen multimédiás csomagja már a hetes számozásnál tart, ezért érdemesebb azt telepíteni az újság másik CD-jéről.

Play: A játék elindítása.
Quit: Kilépés a menüből.

Internet: Innen egyetlen kattintással a program készítőjének, a Cryonak weboldalára juthatsz, ahol további információkat szerezhetsz a játékról és letöltheted a legújabb javításokat.

Technical Assistance: Ha még kérdéseid lennének a játékkal kapcsolatban, esetleg valamilyen problémába ütköztél, akkor érdemes először itt megnézni.

PCF







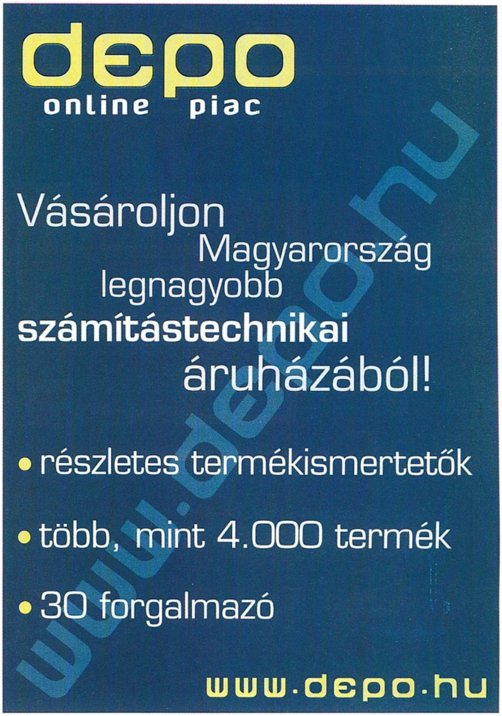
The 3rd Millennium
9 990 Ft
CRYO Interactive (1) 461 5733

Ha csak úgy: P90, 16Mb, Windows 95
Ha tényleg: P200, 32Mb

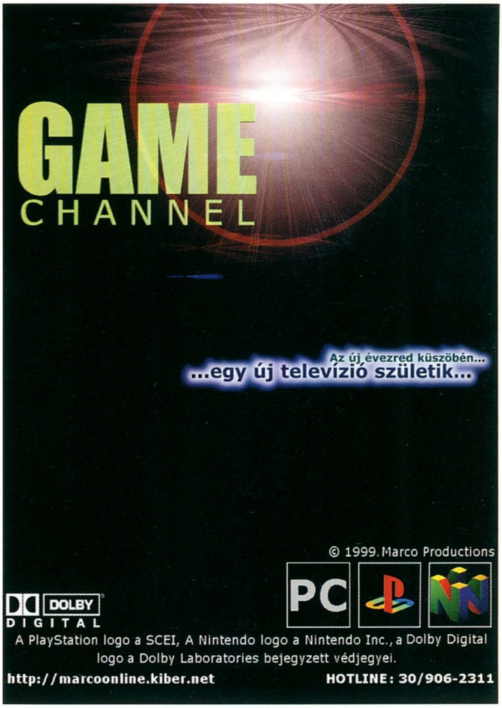





Internet a kábeltévén
www.tvnet.hu
1056 Budapest, Molnár u. 53.
Tel./Fax: 318-1926 318-1985
- online kapcsolat 24 órában
- nincs forgalmi díj
- nincs telefonszámla
Újdonság!
A TVNET Kft. elindította a bérelt vonalon keresztüli Internet szolgáltatást is.
info@tvnet.hu
http://www.tvnet.hu


depo
online piac
Vásároljon Magyarország legnagyobb számítástechnikai áruházából!
• részletes termékismertetők
• több, mint 4.000 termék
• 30 forgalmazó
www.depo.hu


www.automex.hu
Vásároljon az automex.hu Online áruházban!
Mert
▸ minden szoftver árából engedményt kap
▸ minden műsoros videókazetta árából engedményt kap
▸ minden DVD film árából engedményt kap
▸ 5.000 Ft feletti vásárlás esetén posta és csomagolási költséget nem számolunk fel
▸ több mint 2.000 termék közül választhat
Tekintse meg honlapunkat: www.automex.hu!
Kattintson és rendeljen, mi pedig megrendelését azonnal teljesítjük!
automex.hu
www.automex.hu


GAME CHANNEL
Az új évezred küszöbén...
...egy új televízió születik...
© 1999. Marco Productions
PC
DOLBY DIGITAL
A PlayStation logo a SCEI, A Nintendo logo a Nintendo Inc., a Dolby Digital logo a Dolby Laboratories bejegyzett védjegyei.
http://marcoonline.kiber.net
HOTLINE: 30/906-2311



A PC Format Meztelen igazság

A média minden percben újabb infopirulát akar lenyeletni veled. De téged csak egy dolog izgat. A meztelen igazság...

Viszkis 3D, avagy bűntények PC-n

A TELJES PC-S JÁTÉKPIAC MEGDÖBbenésének adott hangot a Bottom Line Entertainment nevű fejlesztőcsapat bejelentését követően, melyből kiderült, hogy a cég, miután jó néhány brutális bűncselekmény jogait megvásárolta, ezeken alapuló számítógépes játékokat kíván megjelentetni. Az erőszakos akciójátékok fejlesztőjeként már nagy hírnevet szerzett Bottom Line állítólag hatszámjegyű összeget fizetett azért, hogy filmre vigye az "évszázad bűncselekményeit".

"Természetesen nemcsak a média figyelmének ránk irányításáról van szó – sietett kijelenteni Frances Hardde-Boddeigh, a cég szóvivője. – Tulajdonképpen ugyanazt tesszük, mint akármelyik filmstúdió, amelyik egy híres bűntényt akar feldolgozni. Az egyetlen különbség az, hogy a Bottom Line számítógépes játékokat készít, és nem filmeket. Egyébként nem vetjük el a lehetőségét annak sem, hogy később eladjuk a jogokat egy stúdiónak." Hardde-Boddeigh ezután részletekbe menően is kitért azokra a bűnesetekre, amelyek alapján a cég játékokat fog készíteni.

"Természetesen a legtöbb fantáziát a Dennis Nielsen által elkövetett rémségek PC-re vitelében látjuk. A készülő játékban az áldozatok kiszemelése és meggyilkolása lesz a feladat, de természetesen a hulla feldarabolásának és padló alá rejtésének mozzanatairól sem feledkezünk meg. Szeretnénk hangsúlyozni, hogy a bűncselekmény-sorozat kevésbé érdekes körülményeire, például Dennis Nielsen homoszexualitására nem fordítottunk figyelmet, hiszen az ilyesmi egyszerűen nem fér be egy ilyen, a család minden tagja számára szórakozást nyújtó programba. Úgy gondoltuk, csinálunk valami olyasmit, mint a Resident Evil. Igaz is, a készülő projectnek magunk között a Resident Evil nevet adtuk."

A Bottom Line egyébként a "yorkshire-i henteseként" ismert Peter Sutcliffe történetét is PC-re álmodta. "Talán meglepően hangzik – folytatja Hardde-Boddeigh –, de alapvetően egy autós játékról van szó. Teherautóval kell körözni Yorkshire-ben, arra várva, hogy megszólaljon egy isteni hang, és megmondja, hová menj és mit csinálj. Egy idő után persze belső nézetűvé válik a játék, és..."

Ezt inkább hagyjuk. Mi várható még? "Nos, tervezzük egy Ted Bundy-s játék piacra dobását is: ez sokban fog hasonlítani a Nielsen-féle játékra, de sokkal inkább az amerikai piacot célozzuk meg vele. A kelet-timori fegyveres gerillák ténykedését egy Command and Conquer-típusú programban kívánjuk feldolgozni, de persze a mi játékunk sokkal könnyebb lesz. És akkor még nem..."

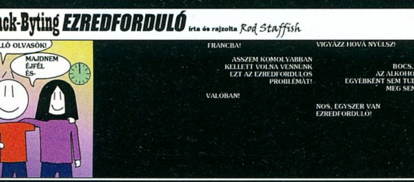
Ezen a ponton már mi sem álltunk távol egy bizonyos bűnténytől. Ennek PC-re adaptálásán azonban egyelőre nem gondolkodunk. Előbb amúgy is meg kellene szereznünk a jogokat. PCF

Back-Byting: a történet folytatódik

Talán már mindannyian tudjátok, mennyire szeretjük a Back-Byting-sorozatot, a világ legviccesebb PC-s képregényét. Rod Staffish ironikus, a komputereket és azok használóit kifigurázó sorozata a megfilmesítés küszöbén áll, és mivel a márkanév a mi érdekeltségünkbe tartozik, úgy gondoltuk, csapunk a dolognak egy kis reklámot. Említettük már, hogy a Back-Byting a www.backbyting.com címen is elérhető? Persze, persze, tudjuk, hogy a szerver jelenleg nem működik, de Rod azt ígérte, rövidesen változni fog a helyzet. Szia, Rod, mi újság a Back-Bytinggal, és mit mondanak a hollywoodi producerek? „Jaj, sziasztok. Pont hívni akartalak benneteket." Persze. Tehát mi újság a Back-Bytinggal, és mit mondanak a hollywoodi producerek? „Hát, hogy úgy mondjam, történgetnek a dolgok."

És mik ezek a dolgok? „Ó, mindenfélék. Már alig várom. Hallottatok már Jack Nicholsonról?

Hallottunk. „Azt hiszem, ennél többet nem is kell mondanom. Akkor az újabb epizódok, ahogy megbeszéltük. Jó lesz, ha délután átküldöm őket?" Jó. Akkor most lássuk, ezúttal mivel rukkolt elő Rod, a világ legviccesebb képregényének rajzolója. Reméljük, a következő hónapban további részleteket tudunk meg a készülő filmről.



Hír-telen hírek

○ A „műfajteremtő játék, amely minden bizonnyal meghatározó lesz a következő évezred interaktív szórakoztatásának fejlődése szempontjából, sőt nem túlzás azt mondani, hogy a szórakoztatás összes többi formája szedheti a sátorfáját, és elmehet haza" – egy 3D-s lövöldözős.

○ Fiatal lány zuhant le egy toronyból. Semmi vész, miditorony volt.

○ Hűtlen exszerzőnk behatolt a levelezőszerverünkbe.

○ Hugi meghajtotta a meghajtót. Megható.

○ Sokkal, de sokkal jobban vagyunk – mondák a szerkesztőség tagjai.

○ A palindromkészítő szoftver a arevtfo zsőti zsékmor dnilapa.

PC Format A sokoldalú PC magazin

SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
PC FORMAT KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Tel.: (1) 457 1125
Fax: (1) 457 1123
E-mail: pcformat@cmk.hu

Főszerkesztő: Schmideg Ádám
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő helyettes / Project manager: Somogyi Absa
Tördelőszerkesztő: Papp Levente
Tördelő: Sebeszta Péter
Korrektor: Szántó Panka Ágnes
CD szerkesztő: Orbán Róbert
Kreatív munkatárs: Szűcs Imre
PR kapcsolatok: Dr. Klausz Anikó
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Nagy György, Gőz Attila, Fazekas Péter, Csáki Zoltán, Szedenik Enikő, Kovács Adrián, Jakab Zsolt, Vass András, Fülöp Mihály, Nagy Attila

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Richard Longhurst
Főszerkesztő helyettes: Dan Hutchinson
Rovatszerkesztő: Jim McCauley
Játékszerkesztő: David Perrett
Vezető művészeti szerkesztő: Robin Abbott
Művészeti szerkesztő helyettes: Rob Crossland
Technikai szerkesztő: Andy Lindsay
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Kai Wood
Fotó: Louise Broom, Rick Buettner, Pete Canning, Darren Ferriera, Katharine Lane-Sims
Munkatársak: James Bradbury, Andy Butcher, Steve Collins, Ian Harris, Karl Hodge, Gary Marshall, Alex May, Stephen McNuggets, Chris Mitchell, Colin Mitchell, Rich Pelley, Mark Ramshaw, Ed Ricketts, Jason Slater, Derek Smith, Luis Villazon, Jason Weston, Mike Williams, Dave Woods

Kiadó: PC FORMAT KIADÓI Kft.

Előfizetés:
1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: (1) 467 6720

OTP bankkártyával: (1) 266 0000
Interticket Kft. 1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest, Flórián tér 4-5.
Tel.: (1) 387 8219, (1) 387 8614
Tel./Fax: (1) 387 8249

Nyomdai munkák:
Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó.

A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen:

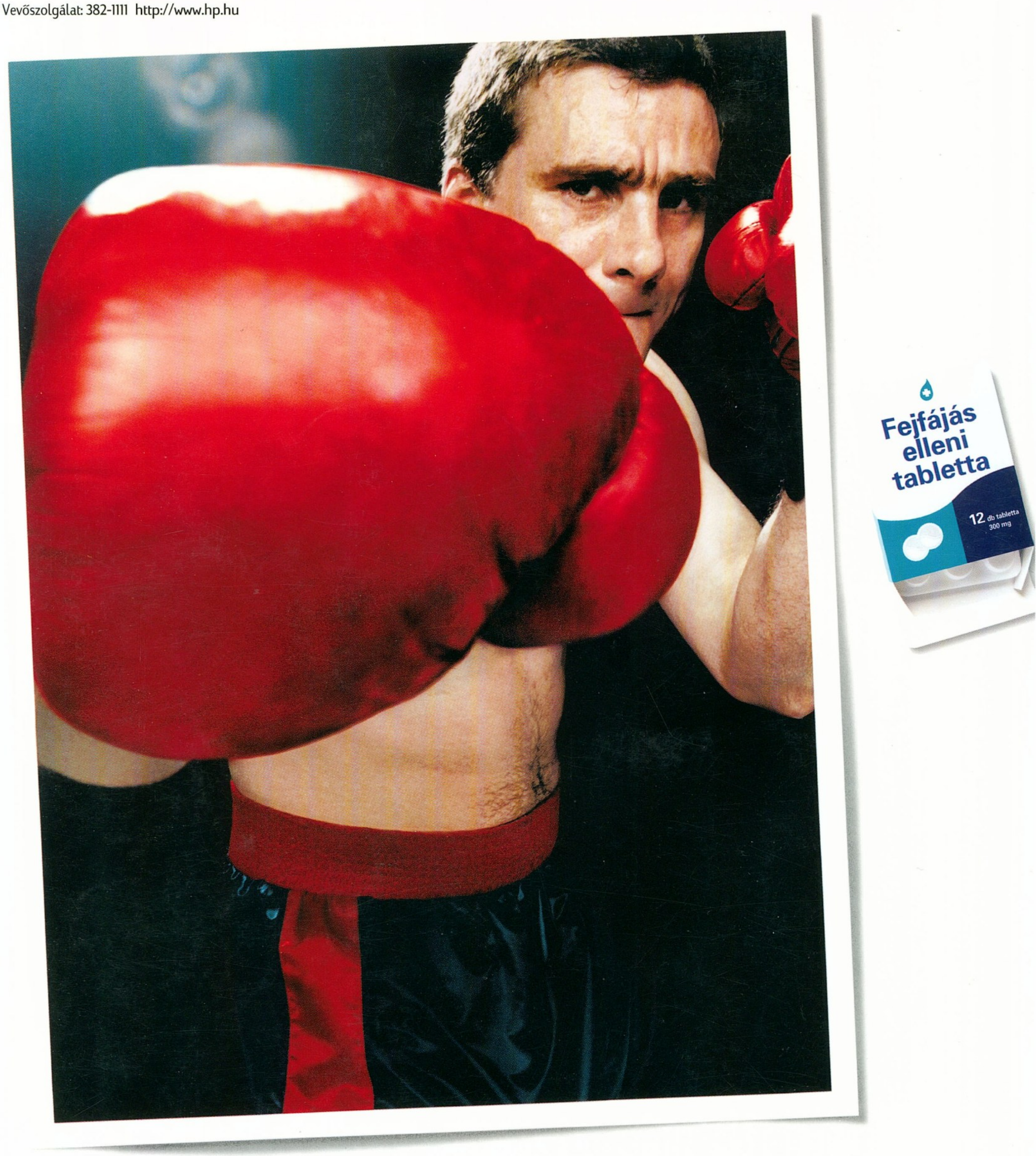
Future PUBLISHING

http:/www.futurenet.co.uk



56 érv arra,
miért most töltse fel
Praktikum-
előfizetését
McCANN-ERICKSON
Minden feltöltéssel nyerhet egyet az 56 Nokia 3210-es közül!
Pannon Praktikum
Nyereményjáték
Praktikum-kártya
3 600 Ft
Naponta egy, összesen 56 Nokia 3210 mobiltelefon és további 1000 értékes ajándék Önre vár!
Pannon Praktikum
Nyereményjáték
Praktikum-kártya
7 200 Ft
Naponta egy, összesen 56 Nokia 3210 mobiltelefon és további 1000 értékes ajándék Önre vár!
Pannon Praktikum
Nyereményjáték
Praktikum-kártya
14 400 Ft
Naponta egy, összesen 56 Nokia 3210 mobiltelefon és további 1000 értékes ajándék Önre vár!
Ha Pannon Praktikum előfizetését 1999. december 6. és 2000. január 23. között az akciós Praktikum-kártyák bármelyikével tölti újra, és a Praktikum-kártya vonalkódszámát vagy az ATM Praktikum-kártya nyugtasorszámát rövid szöveges üzenetben elküldi a 900 0775 számra*, Nokia 3210-es mobiltelefont nyerhet vagy az Öné lehet az 1000 további nyeremény, a pulóverek, sapkák, sálak vagy a társasjátékok egyike!
A sorsoláson kizárólag a sorsolást megelőző héten aktivált Praktikum-kártyák vesznek részt. A zártkörű sorsolás a Pannon GSM budaörsi székházában, közjegyző jelenlétében történik. A sorsolások időpontjai: 1999. december 13., december 20., december 27., 2000. január 3., január 10., január 17. és január 24. A nyertes Praktikum-kártya vonalkódszámokat és ATM Praktikum-kártya nyugtasorszámokat hetente szerdánként a Népszabadságban és a Magyar Hírlapban megjelenő közleményekben tesszük közzé, a nyerteseket pedig telefonon értesítjük. A játékban a Pannon GSM Távközlési Rt. és a McCann-Erickson dolgozói, valamint hozzátartozóik nem vehetnek részt. *Az SMS-küldés díja üzenetenként bruttó 35 Ft. Az ATM Praktikum-kártyák megvásárolhatók a matricával ellátott Euronet Bankomatoknál, az akciós Praktikum-kártyák pedig bemutatótermeinkben (Budapest, Károly krt. 3/A; Budapest, Fáy u. 4.; Lurdy Ház, Budapest, Könyves Kálmán krt. 12-14.; Pólus Center, Budapest, Szentmihályi út 131.; Rózsakert Bevásárlóközpont, Budapest, Gábor Áron u. 74-78/A; Budaörs, Baross u. 165.), területi képviseleteinken országszerte és hivatalos viszonteladóinknál kaphatók, ahol további részleteket is megtudhat. Pannon GSM nonstop ügyfélszolgálat: 06 20 920 0200. www.pannongsm.hu
PANNON GSM
Az élvonal.

P Vevőszolgálat: 382-1111 http://www.hp.hu



MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.



Ha ijedten elkapta a fejét egy ekkora pofon elől, akkor sem kell aggódnia. Mindez csak azért történt, mert a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP PhotoREt precíziós technológiájával, amely forradalmi változást hozott a nyomtatásban. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek - anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek, így semmi más nem múlhatja felül őket. Mert olyanok, mint maga a valóság.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt technológiával

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities